

ERFAHRUNGSTUFEN

2-4

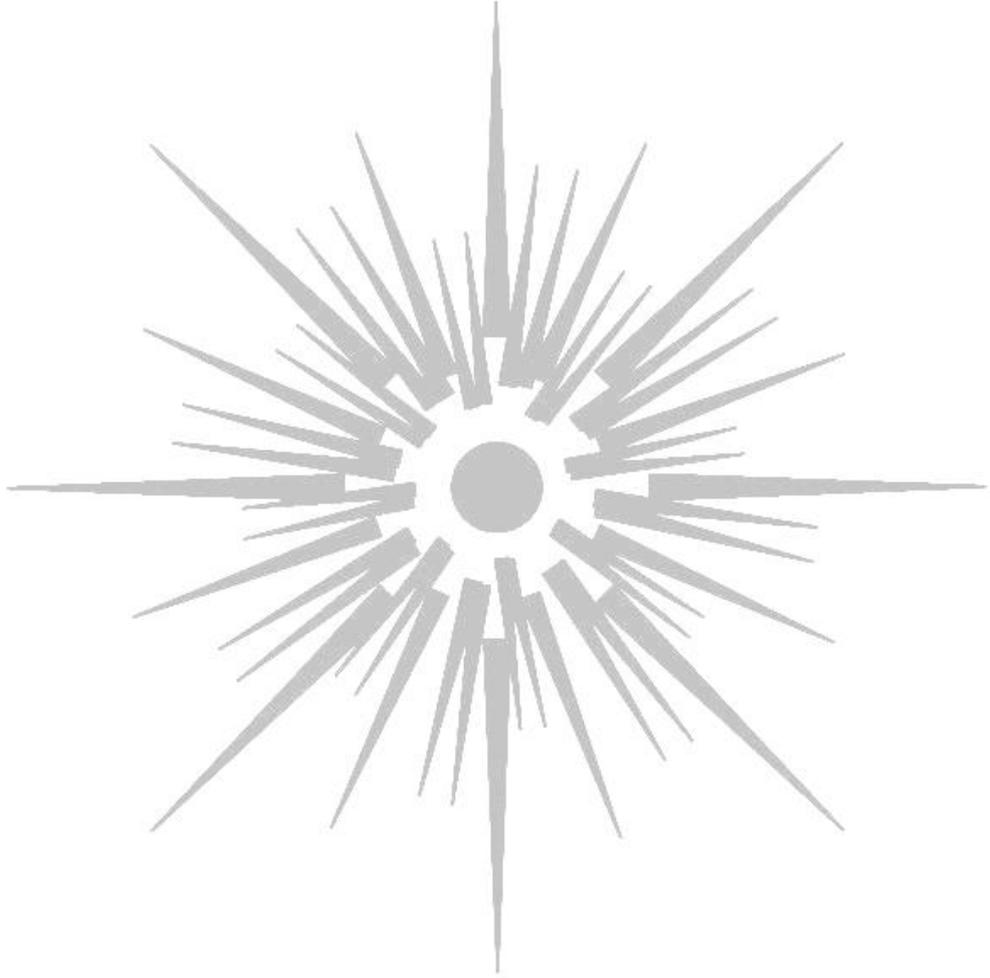
Der Schlangenberg



Ein freies Abenteuer für das Spielsystem
„Das Schwarze Auge“

von
Stefan Bushuven







Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4	Östliche Grotten.....	43
Dem Meister zum Geleit	5	Südliche Grotte.....	44
Das Abenteuer.....	5	Südwestliche Grotte.....	45
Der Grautannzyklus.....	6	Nordwestliche Grotte.....	45
„Inofficialien“.....	6	Rückkehr nach Mirantha.....	46
Officialien.....	7	Die Festung des Wahnsinns	47
Hintergrund	7	Hintergrund.....	47
Die Graumark	8	Zugangsbereich.....	48
Ein neuer Morgen	9	Die Spiegelhallen.....	50
Abreise vom Urbrander Turm.....	10	Erkenntnis.....	57
Der Bote.....	10	Der entweihte Tempel.....	57
Helmark	12	Argelias Zorn	58
Vor dem Dorf.....	12	Das Finale.....	58
Der Torwächter.....	13	Blick auf den Schatten.....	60
Das Dorf Helmark.....	14	Der Mühen Lohn	60
Reputation.....	17	Ausblick.....	51
Gerüchte in Helmark.....	17		
Abenteuermodule.....	19		
Im Kupferschlüssel	20		
Beschreibung der Örtlichkeiten.....	21		
Helmarker Hexensuppe.....	21		
Nolans Bericht.....	22		
Die Anwerbung.....	23		
Der Herzwald	24		
Gareons Warnung.....	25		
Mögliche Begegnungen.....	26		
Der Totenschatten.....	29		
Verirrt.....	30		
Orks!.....	30		
Mirantha	33		
Ankunft in Mirantha.....	34		
Beschreibung des Dorfes.....	34		
Informationen in Mirantha.....	36		
Geschichte des Schlangenberges.....	38		
Die Herzwaldgrotten	40		
Unter Beobachtung.....	40		
Der Eingang.....	41		
Nordöstliche Grotten.....	41		
Die Zentralgrotte.....	42		

ANHANG

Dramatis Personae	62
Artefakte	73
Reputation	76
Abenteuermodule	77
Zeitleiste	85
Kartenmaterial	86

„Das Schwarze Auge“ ist eingetragenes Warenzeichen der
Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH
www.ulisses-spiele.de

Copyright © 2010 by Significant GbR für die Marke „DAS
SCHWARZE AUGEN“ in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs,
Kramer, Neigel für die Inhalte

Dieses Dokument enthält inoffizielle Informationen zum
Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ und der Welt „Aventurien“.
Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell
publizierten Texten stehen. Es handelt sich hierbei weder um ein
offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den
Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Dieses
Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient
keinerlei kommerziellen Zwecken.

Bei Fragen und Anmerkungen wenden Sie sich bitte an
Dr. med. Stefan Bushuven
Zum alten Obstgarten 1
78315 Radolfzell
S.Bushuven@gmx.de



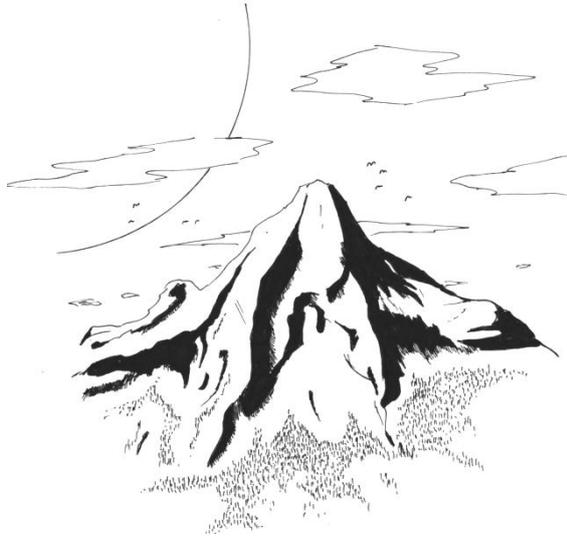
Das Schwarze Auge

Der Schlangenberg

Teil 2 des Grautann Zyklus

Ein Gruppenabenteuer für 3-5 Helden der Stufen 2-4 und einen Spielleiter

von
Stefan Bushuven (2010)



Stichworte zum Abenteuer:

Auf der Suche nach einem verlorenen Artefakt der Hesindekirche, eine Festung des Wahnsinns und eine tragische Liebe aus alter Zeit.

Ort:

Albernia, Garetien, Weiden, Almada, Greifenfurt oder Kosch. Im Spiel wird die nächste größere Stadt „Grautann“ sein.

Zeit:

Beliebige Zeit nach 1028 BF, am besten im Herbst oder Frühling. Konzeptionell ist „*Der Schlangenberg*“ nach den Ereignissen in der „*Die Schenke zum Singenden Schwert*“ angelegt, kann aber auch als einzelnes Abenteuer gespielt werden.

Helden:

Junge Heldengruppe, die sich nicht zwingend kennen muss, als Einsteigerabenteuer geeignet. Ein Magier sowie ein wildniskundiger und ein (halb)-elfischer Charakter sind von Vorteil.

Erfahrung:

Einsteiger

Komplexität:

Spieler: mittel (Kampf, Rätsel)
Meister: mittel (Darstellung und Lenkung mehrerer NPCs, viele Nebenquesten)

Regelwerk:

DSA 4.1 Edition

Vorwort

Liebe Freunde des Schwarzen Auges. Vor gut zwei Jahren habe ich mit der Ausarbeitung der „*Schenke zum Singenden Schwert*“ begonnen. Dieses Jahr habe ich es online gestellt und war sehr positiv überrascht über die Vielzahl an Rückmeldungen. Unter anderem gab es auch viele, die unbedingt wissen wollen, wie es weiter gehen könnte. Das Ergebnis liegt Ihnen hiermit vor.

Wurde im ersten Teil des Zyklus vor allem auf ein regional sehr beschränktes

Horrorsetting fokussiert, bringt „*Der Schlangenberg*“ deutlich mehr Freiraum, das Entdecken und Erkunden aber auch das „obligatorische“ Dungeon und eine Vielzahl an Mini-Abenteuerideen mit sich.

Optional habe ich ein Reputationspunktesystem eingefügt, um das Ansehen der Charaktere im Dorf und unter seiner Bevölkerung widerzuspiegeln: Manche Auftraggeber benötigen halt „Referenzen“ oder Vertrauen.



Egal ob Sie diese Regeln nutzen, das Abenteuer abwandeln oder nicht, oder sogar nur Teile des Plots nutzen wollen, Hauptsache ist, dass es Ihnen und Ihren Spielern Spaß macht. In unserer Testrunde hatten wir eine Menge davon und ich hoffe, dass es auch Ihnen gefällt.

Natürlich bin ich auch dieses Mal für wertvolle konstruktive Kritik zu haben:

Kontakt findet man zu mir über den weltweiten Datenlimbus:

S.Bushuven@gmx.de

Zu guter Letzt möchte ich noch kurz einigen Personen Danke sagen, ohne die das Abenteuer nie entstanden wäre:

André Moriße, Falk Glade, Arne Sadowski und Sylvia Huvendiek sei gedankt für das

schöne Testspiel auf unserer Rollenspielfahrt (ich trauere immer noch um den Herzwald, welcher nachts von euch erbarmungslos abgesägt wurde) sowie wertvolle Kritik und Vorschläge, Steffi Bushuven für Kritik und Lektorat.

Zudem Dank an Sylvia für die Hexensuppe. Desweiteren sei vielen Usern des Tanelorn und DSA4-Forums gedankt sowie Michael Berens vom „Orkenspalter“.

So, und nun auf ins Abenteuer!
Hesinde mit euch!

Radolfzell im Herbst 2010
Stefan Bushuven

Dem Meister zum Geleit

Das Abenteuer

Das Abenteuer beginnt entweder am Urbrander Turm oder einige Tage nach den Ereignissen in der Schenke zum Singenden Schwert in dem kleinen Dorf „Helmark“ (*Ein neuer Morgen*). Die Gefährten der Charaktere haben bis auf Andrasch Drachenzahn das Dorf bereits verlassen. Am Abend bevor die SCs erneut aufbrechen wollen, werden sie von dem Hesindepriester *Martellus Jarelon* angesprochen und mit dem Auftrag, das „*Ophidarium*“ mit ihm zu suchen konfrontiert (*Im Kupferschlüssel*). Da Martellus eventuell noch einige Tage für seine Nachforschungen benötigt, kann sich die Abreise auch noch etwas verzögern, so dass die Spieler bei Bedarf noch Nebenaufgaben nachgehen können.

Alternativ kann Martellus ihnen den lukrativen Auftrag in Aussicht stellen, wenn sie sich durch die Erledigung

bestimmter Nebenaufgaben als zuverlässig erweisen haben.



Brechen die SCs mit Martellus und seinem Begleiter auf, gelangen sie alsbald in den verwunschenen „*Herzwald*“, dessen Irrwege sie schnell die Orientierung verlieren lässt. Auch stört sie mehrfach der Geist eines Nachtalps (Nebain, der finstere Magier aus dem Singenden Schwert), der auf der Suche nach Lebenskraft für seine



Wiedergeburt ist. Als sie einer Gruppe Elfen von der Sippe der Kelchhüter aus Mirantha gegen Orks helfen, bringen die Elfen sie dafür in ihr Dorf, lüften das Geheimnis um den verwunschenen Wald und konfrontieren Martellus und die Charaktere damit, dass sie zuerst die Herzwaldgrotten aussuchen sollten, bevor sie die alte Tempelanlage aufsuchen. Das Kapitel „**Die Herzwaldgrotten**“ ist damit optional. In diesem können sie aber wertvolle Ausrüstungsgegenstände finden, sowie mehr über den Hintergrund über die Chimäre Argelia herausfinden.

Nach kurzer Rückkehr in das Elfendorf werden die Charaktere schließlich von den Elfen und den ihnen verbündeten Si'anna zur „**Feste des Wahnsinns**“ geleitet, einer alten Tempelanlage aus echsischer Zeit, gebaut und bewohnt von einem heute vergessenen Vasallenvolk namens Ophideer. Hier treffen die Charaktere auf ein nun dem Amazeroth unheiliges Labyrinth der Argelia, aus dem es scheinbar kein Entkommen gibt. Sobald sie es doch hinter sich gelassen haben, können sie der Hüterin des Ophidariums entgegentreten und sie hoffentlich in einem furiosen Finale besiegen (**Argelias Zorn**).

Für den Fall, dass Sie mit Ihren Spielern den Grautannzyklus (s.u.) spielen wollen, sind in fast allen Kapitel optionale Begegnungen und Beschreibungen sowie Hinweise zu finden. Hierzu zählt unter anderem das Auftreten des als Nachtalp wiedererstandenen **Nebain ui Kalair** aus der Schenke zum Singenden Schwert, der während dieses Abenteuers sein Unwesen treibt, um als Mensch wiederauferstehen zu können.

Der Grautannzyklus



Der Grautannzyklus ist eine Sammlung von Szenarien und Abenteuern in „meiner“ eigenen kleinen Welt von Aventurien, der Graumark. Prinzipiell werden die Abenteuer des Zyklus so gestaltet, dass sie als „Stand-

alone“ auch andernorts spielbar sind. Wer jedoch als Spielleiter oder –gruppe Spaß an größeren Kampagnen mit einem kleinen Metaplot (in den heutigen Zeiten ein böses Wort) hat, kann auf die Zyklusbände zurückgreifen, um neben einer Verzahnung der Ereignisse vielleicht auch eine epische Story zu erleben.

Um die Orientierung des Spielleiters in den Bänden als auch die hoffentlich reibungslose Spielbarkeit sowohl der Kampagne als auch der Einzelabenteuer zu gewährleisten, werden die Kampagneninformationen mit dem speziellen Logo, dem aktivierten **Ophidarium**, versehen:



Aktuell bestehen drei Bände des Zyklus oder sind in der unmittelbaren Vorbereitung:

„**Die Schenke zum Singenden Schwert**“ (SSS), „**Der Schlangenberg**“ (DSB) und „**Gassenschatten**“ (GAS).

Die Namen der weiteren Titel stehen noch nicht fest.

SSS ist ein Horroradventure, DSB ein Wildnis- und Entdeckerabenteuer und GAS ein Stadt- und Interaktionsabenteuer. Das „obligatorische“ Dungeon wird aber in keinem Abenteuerband fehlen.

Ob dem noch etwas folgt weiß ich nicht, aber Ideen für die Geschichte sind genügend vorhanden.

„Inofficialien“

Dies ist kein offizielles DSA-Abenteuer, sondern ein Hobbyprojekt. Seine Orte, Persönlichkeiten und Artefakte werden in keiner (Regional-)Spielhilfe auftauchen und es wird sicher auch so bleiben. Da es gerade mit Hobbyprojekten wie diesem immer wieder Kollisionen mit dem „offiziellen“ Aventurien gibt („Das steht in XX auf S. XY aber so da!“), versuche ich



mit der Erstellung der Graumark, diese zum umgehen, werfe damit aber gleichzeitig die Frage auf: „**Wo ist die Graumark eigentlich?**“. Prinzipiell gibt es verschiedene Lokalitäten, wo sie im offiziellen (recht vollgepackten) Aventurien noch Platz hätte:

1. An der Nord-Ostseite der Koschberge
2. an der Südostseite des Finsterkamms
3. An der Ostseite der Drachensteine oder der Roten Sichel (Dann dem Bornland zugehörig).
4. An der Ostseite der Windhagberge

Eine Alternative kann es für manche Spielleiter sein, den Ort des Geschehens einfach komplett offen zu lassen, andere mögen die Geschehnisse in eine bekannte Region verlagern (Namensänderungen) und dritte wiederum können sich Grautann gut in einer Globule vorstellen, welche vor langer Zeit aus dem Gefüge der Welt herausgerissen wurde und den Spielern durch den Sturm (siehe SSS) betreten wurde.

Welchen Weg Sie wählen wollen, Sei Ihnen und Ihren Spielern überlassen. Hauptsache, Sie haben Spaß an der ganzen Sache.

„Officialien“

Im Abenteuerband werden häufiger Abkürzungen und Verweise auf das Regelwerk vorkommen. Hier eine kurze Liste:

- WdH** Wege der Helden
- WdM** Wege der Magie
- WdG** Wege der Götterdiener
- AA** Aventurisches Arsenal (R1)
- SRD** Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen (R2)
- ZBA** Zoo-Botanica Aventurica (R3)
- WdM** Wege des Meisters (R4)
- TCD** Tractatus contra daemones
- LC** Liber Cantiones*
- DZB** Dunkle Zeiten Box

* die im AB angegebenen Seitenzahlen beziehen sich auf die 1. Edition des LC

Hintergrund

In der Zeit der Priesterkaiser (335-465 BF) herrschten diese mit Macht und Gewalt über das Land. Ihr Fanatismus führte zur Verfolgung der und Auslöschung der Geweihtenschaft anderer Götterdiener und der Großzahl der magiebegabten Bevölkerung. Erst **Rohal der Weise** beendete 465 BF ihre Schreckensherrschaft. Auch in der Graumark war die Präsenz der Praisogeweihten stark, bevor auch sie vertrieben wurden.

Unter **Udwin von Grautann** konnte in der Graumark um 410 BF der Zirkel um den Schwarzmagier **Nebain ui Kalair** zerschlagen und die Mitglieder zu grausamen und tödlichen Strafen verurteilt werden. Udwin unterhielt hierbei große Unterstützung durch die Hesindegeweihte **Argelia von Greifenfurt**, ihrem thorwalschen Geliebten Hetmann **Thyrvar**

Eldgrimmsson, der Auelfe **Minathriel Kelchhüter** sowie weiteren Kämpfern und

auch Magiebegabten. Nach Festsetzen der Ketzer entledigte sich Udwin der meisten seiner unbequem gewordenen Mitstreiter mit Hilfe der Inquisition und des jungen Bannstrahlordens.

Einzig Argelia bemerkte rechtzeitig sein falsches Spiel mit Hilfe eines von ihr gehüteten Artefaktes der Hesindekirche (das Ophidarium), doch war es ihr nicht mehr möglich, ihre Gefährten rechtzeitig zu warnen. Der mutige Thyrvar wurde von Handlangern Udwins unter falschem Vorwand in die **Grotten des Herzwaldes** gelockt und kehrte nicht mehr aus der Tiefe zurück.

Aufgrund des Verlustes ihres Geliebten schwor Argelia Rache und zog sich mit



dem Ophidarium in eine lange verlassene Tempelanlage aus uralter Zeit am Fuße des Schlangenberges zurück.

Da ihr Hesinde in ihrer Rache nicht beistand, rief sie den Herrn des Irrsinns um Hilfe an und tötete letztlich durch diesen Pakt Udwin in seinem eigenen Kloster nahe Grautann. Der Herr der Rache forderte hierfür jedoch den fürchterlichen Preis, der Argelia in die schlangenköpfige Medusa verwandelte, die nun in ihrem gleißenden Zorn die Priesterschaft des Praios in der Graumark dezimierte. Nach einiger Zeit entdeckte ein Inquisitionskommando, dem es mit Minathiriels und Praios' Hilfe gelang, den verwunschenen Herzwald zu durchqueren, die alte Tempelanlage.



Unter erheblichen Verlusten gelang es den

Priestern und Kriegern, die Medusa in der Anlage festzusetzen und einen Bannsegen zu sprechen, der Argelia hier bis heute fesselt.

In den Wirren des Untergangs der Priesterkaiser ging das Wissen um sie, die Tempelanlage und das Ophidarium verloren. Nur ein einziger Praiosgeweihter namens **Halbaran** hatte neben Minathiriels den Schrecken des Schlangentempels verwundet überlebt, erlag jedoch einige Wochen später Argelias Gift. Seine Aufzeichnungen gingen verloren, bis sie bruchstückhaft im Sommer 1025 BF in den Ruinen des Infirmariums einer alten Inquisitionsburg von dem Hesindepriester und Historiker **Martellus Jarelon** zufällig entdeckt wurden.

Martellus restaurierte die Fragmente und stellte in den nächsten Jahren Nachforschungen über das von Halabran genannte Ophidarium an.

Nun versucht Martellus mit seinem Gefährten, dem Krieger **Atorvan Avenhart**, den Tempel aufzusuchen, das Ophidarium zu bergen und es in die Obhut der Hesindekirche zu geben.

Zu Beginn des Abenteuers befinden sich die zwei Reisenden in **Helmark**, wo sie auf die Abenteurergruppe treffen.

Die Graumark

Die Mark wird von dem alten Baron **Pelagion Hornhagen** von **Burg Graustein** aus regiert und verwaltet. Diese befindet sich östlich der **Stadt Grautann** (1380 EW), die sich in die Hänge der **Grauzacken**, einem Gebirgsausläufer eines passenden Gebirges, einfügt.

Durch Grautann fließt zudem der **Graulaufl**, der sich südlich mit dem **Mönchsbach** zum **Arnlauf** vereint und weiter gen Süden strömt, wo er sich mit dem **Grindelbach** in den großen Strom im Süden ergießt.

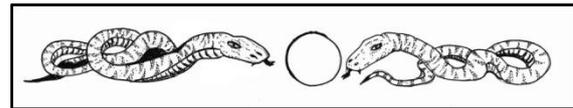


Westlich des Arnlauts befindet sich zwischen **Schlangenberg** und Grauzacken der kaum erforschte und verwunschene **Herzwald**, der Heimat der Auelfensippe der **Kelchhüter**, welche über die nahen Ruinen der Elfenstadt **Mirasthir** (einem ehemaligen Außenposten Simyalas) wachen.

Der einsam aus dem Herzwald ragende **Schlangenberg** (bosp. „Serpentis mons“, ein alter Vulkan) beherbergt, neben zahlreichen Ruinen der verschwundenen Ophideer, in seinen Tiefen unbekannte und finstere Höhlensysteme. Diese haben

Anschluss an die Tunnel und Bingen der in der Graumark ansässigen Zwergensippen sowie in die unerforschten „Tiefen“. Die Zwerge der Region leben vor allem in ihrer Festungsanlage **Bagnador** auf der **Graukuppe**, dem höchsten Berg der Grauzacken. Unter diesem erstreckt sich ein meilenlanges Tunnelsystem der größtenteils verlassenen Zwergenbinge **Tiefhall**.

Zwischen dieser und einem großen Waldgebiet im Osten erstrecken sich die **Graumaker Marschen** (oder auch nur „die Marschen“), ein von Ruinen durchsetztes Sumpfgebiet, an dessen Westseite die menschliche Pfahlsiedlung Estlet liegt (240 EW). Folgt man dem Knüppeldamm nach Westen, erreicht man das Zentrum der Graumark, das Dorf **Helmark**(320 EW).



☀ *Ein neuer Morgen*

Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Abreise vom Urbrander Turm, Aufbruch nach Helmark, Trennung der SCs und NSCs und damit versetzte Ankunft in Helmark

Stimmung:

Zum einen deprimiert und schockiert, zum anderen neuen Mut fassend

Musik:

Erdenstern – Into the Dark
 Erdenstern - Into the Green
 Oblivion Soundtrack
 Dragon Age – Soundtrack
 Gears of War 2 – Soundtrack

Beleuchtung:

Hell aber nicht zu hell

Stimmung der NPCs

Nolan:

verzweifelt

„Alles ist dahin. Hoffentlich nimmt uns mein Bruder in seinem Heim auf.“

Antissa:

desillusioniert, aber auch gestärkt im Glauben

„Der Abt muss hiervon erfahren!“

„Praios wird es richten!“

Andrasch:

Distanzlos, fröhlich, noch im Kampfesrausch schwelgend.

„Tja Nolan. Da habt Ihr so einige Leichen im Keller, was?“

„Dem haben wir ganz schön seinen knöchernen Arsch versohlt!“

Haria:

verstört, psychotisch

„Ketten...überall Ketten...siehst du sie den



nicht?“

„<wildes Gebrabbel und Schreie>“

Iloren

Drängelnd

„Wenn das mein Vater hört.“

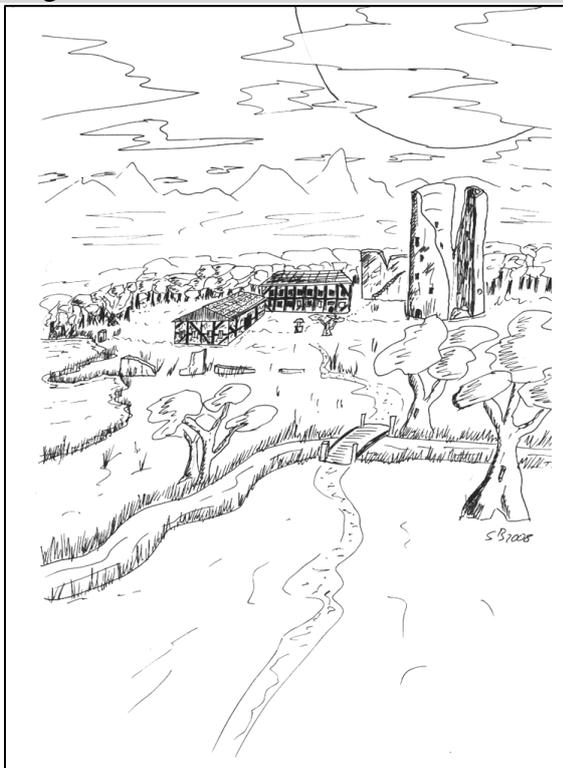
„Ihhh..durch den Schlamm? Geht vom Kutschbock, Zwerg! Zurück in den Schlamm aus dem ihr kamt“

Abreise vom Urbrander Turm

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die Nacht des Schreckens ist vorüber. Blass steht Praios am Himmel und spendet euch Mut und Zuversicht. Der Wirt Nolan schlägt noch einen letzten Nagel in die Bretter vor der Türe der Schenke. Sein verzweifertes Ausatmen gefriert in der kühlen Luft. „Lasst uns gehen“.

Als der Wagen des Bornländers über die kleine Brücke holpert, werft ihr noch einen letzten Blick zurück auf die Schenke, in deren Tiefen noch dutzende Leichen liegen mögen.



Nach der Nacht in der Schenke zum Singenden Schwert können die Spieler noch die restlichen Katakomben des

Gasthauses und der unterirdischen Anlage unter dem Urbrander Turm erkunden. Die ebenfalls überlebenden Nichtspielercharaktere werden jedoch nach den Geschehnissen zum Aufbruch drängen. Führend hierbei sind Iloren und Antissa, die schnellstmöglich den Offiziellen (dem Baron und der Praioskirche) Nachricht über die Vorkommnisse erstatten wollen. Für die Bestattung der Toten ist wahrscheinlich zu wenig Zeit. Selbst Antissa wird hierzu nur sagen, dass es wichtiger sei, die Praios- und Boronkirche von dem Vorfall zu unterrichten.



Denken Sie daran, dass einer der Spieler (sonst Andrasch) den Schlangendolch Nebains mit sich führt. Eine Analyse wird zu diesem Zeitpunkt wahrscheinlich noch nicht möglich sein (Ansonsten siehe Anhang).



Der Bote

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Mühsam quält sich der Karren durch den Morast, aus dem die Straße hier größtenteils besteht. Immer wieder müssen Andrasch, ihr und Nolan den Wagen anschieben, damit er nicht einsinkt. Dauernd habt ihr mit den Sturmschäden zu tun, den Rondras Zorn gestern Nacht mit



sich brachte. Es ist kalt und nass. Ihr seid müde und erschöpft.

Als ihr der Straße weiter folgt, erkennt ihr am Wegesrand einen großen braunen Hügel. Erst wenig später erkennt ihr, dass es ein totes Pferd ist.

Bei dem Reiter und seinem Pferd handelt es sich um einen „**Blauen Pfeil**“, der auf dem Weg nach Grautann war und von dem Nachtalp Nebain als erstes Opfer getötet wurde. Nebain erstand als Nachtalp direkt nach seiner Zerstörung durch die SCs auf und floh aus dem Turm. Obgleich „normale“ Nachtalps den Ort ihres Todes nur um eine Meile verlassen können, scheint diese Regel für Nebain nicht zuzutreffen. Grund hierfür ist, dass er sich als exzellenter Nekromant und Bewegungsmagier entlang der Kraftlinien bewegen kann.

Wenn die Spieler Pferd und Reiter untersuchen, können sie folgende Entdeckung machen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Pferd und Reiter liegen direkt neben der Straße. Beide Körper sind ausgedörrt, so als lägen Sie schon wochenlang im Sand der Khom. Ihre pergamentartige Haut liegt schlaff und in Falten über dem ausgemergelten Körper. Es scheint, als sei kein Wasser mehr in ihnen. Selbst die Augäpfel sind ausgetrocknet.

Der furchtbare Anblick bedarf einer Mut-Probe +2 bei deren Misslingen der Charakter zurückweicht oder sich übergibt (wenn eine Selbstbeherrschungprobe misslingt, 1W3 SP). Haria wird vollständig „durchdrehen“ und kann nur durch eine Heilkunde Seele Probe +2, ein Ängste lindern mit 3 ZfP*, ein entsprechendes Mirakel oder eine wirklich gute Idee der Spieler ruhiggestellt werden. Ansonsten wird Andraschs empathische Art (Betäubungsschlag) dies übernehmen.

Untersuchen die SCs den Leichnam können sie keine äußeren Verletzungen

feststellen. Der Tod trat bei Reiter und Roß durch Verdursten ein (Heilkunde Wunden oder Krankheiten Probe mit 5 TaP), was angesichts des Unwetters in den letzten Tagen deutlich für Zweifel sorgen dürfte. Der Reiter trägt einige Gegenstände mit sich: Ein Langschwert, langes Kettenhemd, Köcher mit 20 Pfeilen, Kurzbogen, eine Tasche mit 20 Briefen an verschiedene Personen in Grautann (ohne besonderen Inhalt) sowie eine typische Reiseausrüstung.



Ein ODEM ARCANUM enthüllt bei dem Leichnam noch eine magische Restsignatur, ein ANALYS oder OCULUS ASTRALIS führt aber nur zu wenig mehr Informationen (ab 7 ZfP: nekromantischer Einfluss). Auffällig ist dann aber, dass anscheinend zwei Kraftlinien vom Urbrander Turm in Richtung Helmark und Schlangenberg verlaufen (eine Sumu-Linie vom Turm über Helmark nach Grautann (Grad 2), eine Los-Linie vom Schlangenberg über Helmark in die Marschen (Grad 2). Der Nexus befindet sich unter der Richteiche in Helmark)



Helmark

Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Ankunft in Helmark, Erkundung des Dorfes, Einkaufsbummel und Kontaktaufnahme zu den NSCs.

Stimmung:

Ruhig, gelassen und idyllisch

Musik:

Ruhige unbeschwerte Musik. Zum Beispiel Erdenstern-Into the Green „At The Fair“ DragonAge Origins- “Human nobility” Oblivion OST – “Through the valleys” Radio Rivendell – “Nebelmärchen” Clannad – hier passen viele Stücke Erdenstern – Elyrion OST „Die Stadt in den Wolken“

Beleuchtung:

hell

Stimmung der NPCs

Nolan:

Neuen Mut schöpfend

„Es wird schon wieder werden. Travia war immer mit uns“

Antissa:

Von Eifer erfasst, in Aufbruchsstimmung
„Ich werde nicht lange bleiben. Eine Nacht vielleicht. Sollten wir uns nicht mehr sehen: Praios mit euch!“

Andrasch:

Erschöpft aber fröhlich wie immer
„Da sieh‘ doch! Eine Taverne!“

Haria:

Weiterhin verstört, psychotisch
„Der Tod wandelt durch die Mark!“

Iloren:

Ebenfalls in Aufbruchsstimmung
„Hier? In diesem Nest. Gütige Götter. Der Hauptmann dort wird nun auf mich Acht geben. Gehabt euch wohl!“

Vor dem Dorf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Endlich erreicht ihr das Dorf Helmark. Lange seid ihr über die brüchige und teils

zu Schlamm gewordene Straße vom Urbrander Turm nach Norden gereist. Die Sturmschäden der letzten Nacht sind überall zu erkennen.

Eure Füße Schmerzen, die Kleidung ist verklebt und dreckig und euer Magen sehnt sich nach warmer Mahlzeit und einem kühlen Ferdoker oder einem lieblichen Wein. Das von einem Flusslauf flankierte Dorf vor euch ist nicht sonderlich groß. Ein halbfertiger und teils vom Sturm beschädigter Palisadenzaun umgibt eine Ansammlung von etwa 30 Fachwerkhäusern mit braunen und roten Ziegeldächern. Handwerker und Arbeiter bauen unter Aufsicht von einigen Bewaffneten an der Befestigung, Dörfler wuseln emsig durch die Siedlung und außerhalb der Mauern gehen Ackerbauern, Hirten und Viehzüchter ihrer Arbeit nach.

Die Spieler können ihre Charaktere direkt zum Palisadentor lenken, aber auch die Gegend um das Dorf weiter erkunden (Für Informationen siehe „Gerüchte“ in der Stadt.)

Die Bauern jedenfalls wissen nur wenig von der weiten Welt zu berichten, aber vielleicht möchte ein Spieler eine Konversation über Ackerbau und Viehzucht führen. Allerdings können ihnen die Bauern einige Informationen über den Aufbau des Dorfes und der näheren Umgebung der Graumark sowie wildeste Gerüchte über den Herzwald, Elfen und Zwerge vermitteln.

Sobald sich die Spieler dem Palisadentor nähern, folgt die nächste Szene:

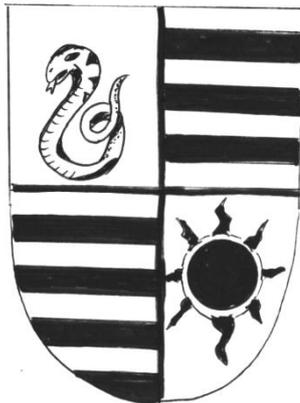
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erreicht das eisenbeschlagene Tor, an dessen Flanken noch keine Palisaden errichtet wurden. Einsam steht es vor der Kulisse des Dorfes. Ein ergrauter



Hellebardier in Kettenhemd und Wappenrock steht vor dem Zugang. Dörfler die das Tor oder die noch nicht errichtete Palisadengrenze passieren, scheinen seine Aufmerksamkeit nicht zu erregen.

Der Büttel ist Wachmann **Anghar Mellik**, ein altgedienter Soldat des Barons Pelagion. Seine „offizielle“ Aufgabe besteht in der Überwachung des Zugangs und der Eintreibung von Torzoll von „1 Heller pro Bein“. Er lässt nicht mit sich darüber diskutieren (und kann zur Not drei weitere Büttel und mehrere Dörfler zur Unterstützung herbeirufen), ist aber bereit, Informationen geben. Seine inoffizielle Aufgabe ist die Überwachung des Palisadenbaus und die Überprüfung der Geschehnisse im Dorf.



Sollten die Spieler den Wappenrock genauer betrachten, können sie folgende Beschreibung vorlesen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der ergraute Hellebardier am Tor trägt über einem Kettenhemd einen ansonsten schmucklosen und ziemlich schmutzigen Wappenrock mit dem Zeichen des Barons der Graumark. Ein viergeteilter Schild mit einer grünen Schlange auf Silbernem Grund oben links (1. Feld) und einer schwarzen Sonne auf silbernem Grund unten rechts (4. Feld). Die verbliebenen Wappenfelder sind mehrfachgeteilt im Wechsel von grün und silber.

Probe auf Heraldik

TaP

<0

Der Held hat keine Ahnung von der Symbolik

0-5

Die Schlange findet sich in mit der Hesindekirche verbundenen Gegenden, die Sonne in der mit der Praioskirche

6-9

Das Auftauchen zweier heiliger Symbole in einem Wappen ist selten. Der Baron von Grautann oder einer seinen Ahnen muss beiden Kirchen einst einen erheblichen Dienst erwiesen haben

>10

Beide Wappentiere werden von den Metropolitnen der jeweiligen Kirche vergeben.

Bei mehr als 6 TaP* kann der Spieler zusätzlich einen Geschichtswissenprobe ablegen. Erzielt er mehr als 7 TaP*, weiß er von einer Streiterin namens **Turia von Grautann**, welche vor gut 250 Jahren lebte und eine Basiliskentöterin war.

Der Torwächter

Hauptmann Anghar Mellik

Grundstimmung: müde, sehr erfahren

Informationen:

(1)Seht, ich habe schon viel erlebt. 1003 die Ogerschlacht, 1012 die Silkwiesen und ein Jahr später die Hölle von Greifenfurt. Ich bin mit dem Baron alt geworden. Abgeschoben in den Wachdienst? (lächelt) Nein. Aber jeder muss auch mal hier ran.





(2) Was hier los ist? Nicht viel. Außer dass alle Gerbald den Metzger seit drei Wochen vermissen, nichts. Und davon eine Menge. Wenn ihr Jungspunde etwas erleben wollt, geht in den Herzwald oder in die Berge. Da hat es Orks, Goblins und Oger. Und wenn ihr Gegner mit Restverstand wollt, geht nach Estlet im Osten.

(3) Warum wir eine Palisade bauen? Ganz klar. Es gibt hier Orks und Goblins und auch einige Wolfrudel. Es war wirklich an der Zeit.

(4) Im Mittelreich? Keine Ahnung was die Kaiserin macht. Wir interessieren sie sicher nicht.

(5) Reisende sieht man hier häufiger. Allerdings sind das immer die gleichen, die mit den Grautannern oder den Zwergen Handel treiben. Unbekannte Reisende habe ich aber auch gesehen. Ein junger Hesindepriester und ein Kämpfer. Sind im Kupferschlüssel abgestiegen.

(6) Was es hier an Handwerkern gibt. Naja. Was sucht ihr denn?

(Mellik kann detaillierte Beschreibungen der Handwerker in Helmark geben)

(7) Warum der Baron dieses Wappen führt? Keine Zeit für eine Geschichtsstunde, Jungchen.

(8) Ein Sturm hat hier vor x Tagen/gestern ziemlich gewütet. Ist aber nicht viel passiert im Dorf.

Ansonsten kann Mellik den Spielern viele Informationen über Helmark, seine Örtlichkeiten und Bewohner geben.

Die Spieler haben nun mehrere Möglichkeiten. Zum einen können sie direkt in den Kupferschlüssel gehen, zum anderen aber auch zuerst das Dorf erkunden. Die Ankunft der Spieler ist der frühe Nachmittag, so dass noch alle Dorfbewohner ihrem Tagewerk nachgehen.

Wenn die Spieler im Moment auf die Erkundung des Dorfes verzichten, fahren Sie mit dem Kapitel „*Im Kupferschlüssel*“ fort.

Sollten sie direkt weiterreisen und auf Bad, Speis, Trank und Schlaf verzichten wollen ist auch dies möglich. Allerdings ist dies dann eine Geschichte, die ein anderes Mal erzählt werden soll.



Sobald die Gruppe das Tor durchschreitet, werden sich die verbliebenen NPCs von ihnen trennen: Antissa wird umgehend den Tempel aufsuchen und am nächsten Morgen nach Norden aufbrechen. Nolan und Haria kehren bei seinem Bruder Kardan ein. Iloren bezieht Quartier im Haus des Bürgermeisters, wird allerdings ebenfalls am nächsten Morgen mit einer Eskorte nach Grautann reisen. Andrasch hingegen wird den SCs treu bleiben, sucht aber zuerst die Schenke auf.

Das Dorf Helmark

Einwohner: 320 (mit Umgebung)

Tempel: Praiostempel
Peraineschrein
Sumu Weihestätte

Herbergen: Der Kupferschlüssel

Handwerker: Grobschmied
Schneider
Weber

Händler: Krämer
Kräuterhändler (auswärts)

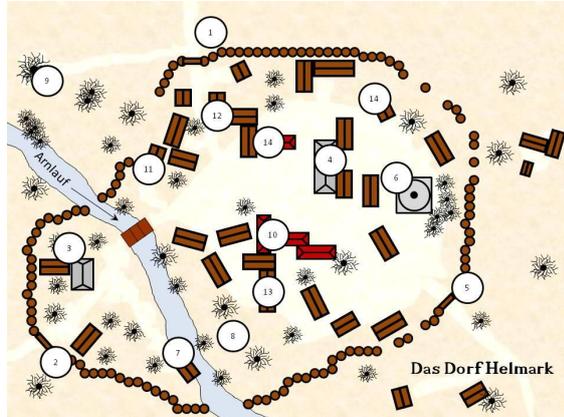
Heiler: Naturheilkundler (auswärts)

Truppen: 9 Stadtbüttel

- 1 Nordtor nach Grautann
- 2 Südwesttor zum Urbrander Turm
- 3 Haus des Bürgermeisters Balthan
- 4 Wehrhaus, Zeughaus
- 5 Südosttor nach Estlet
- 6 Praiostempel
- 7 Mühle
- 8 Kleiner Obsthain
- 9 Henkerseiche
- 10 Der Kupferschlüssel



- 11 Schmiede des Schmieds Kardan Harbinger
- 12 Krämerin Isora Harbinger
- 13 Schneiderei und Weberei
- 14 Bäckerei
- 15



(1) Nordtor nach Grautann

Das Nordtor ist bereits seit einigen Monaten fertiggestellt. Ein Büttel hält zumeist Wache. Ansonsten bietet das Nordtor keine Besonderheiten.

(2) Südwesttor zum Urbrander Turm

Durch dieses Tor sind die Helden in die Stadt eingezogen. Nähere Informationen siehe oben.

(3) Haus des Bürgermeisters

Das Haus des Bürgermeisters ist eines der wenigen Steinhäuser des Dorfes und kann zur Not als Wehrhof dienen. Bewohnt wird das Haus von dem greisen Bürgermeister **Caius Balthan** und seiner Familie (Tochter Alora (37), Tochter Meodra (35), Schwiegersohn Hargir (37) sowie seinen Enkeln Alran (14), Odrik (13) und Meava(9)).

Der greise Bürgermeister steht den Helden gern für Rat und Tat zur Seite, weiß aber letztlich nicht viel mehr als die anderen Dorfbewohner über das Dorf und die Umgebung.

Aufgrund des fortgeschrittenen Alters des Mannes sind viele seiner Geschäfte in der Hand seiner unverheirateten Tochter **Alora Balthan**, welche den Spielern als Auftraggeberin für Nebenquesten dienen kann (Siehe „Nebenquesten“).

(4) Wehr- und Zeughaus

Das stabilste Haus des Dorfes diente lange Zeit als Zufluchtsort für die Dorfbewohner und Büttel, wenn Wölfe, Räuber oder andere Gefahren drohten. Das imposante steinerne Wehrgebäude stammt noch aus der Zeit der Priesterkaiser und war einst ein Garnisonshaus. In den Kellern des zweigeschossigen Gebäudes findet sich ein großes Waffenarsenal, die von dem fünfundvierzigjährigen Weibel **Haldrik Warganast** verwaltet und gepflegt werden. Auch dieser Veteran des Barons kann als Auftraggeber für Nebenquesten dienen.

Warganast kann den Charakteren einige Waffen und Ausrüstung verkaufen werden, sobald sie 15 Reputationspunkte (s.u.) für Helmark gesammelt haben. Haben die Spieler durch Nebenaufgaben sogar mehr als 40 Punkte gesammelt, gibt ihnen Warganast 20% Rabatt auf seine Preise und wird ihnen auch weitere seltenere Waffen und Rüstungen anbieten.

Normale Verkaufsliste

Name	Wert (S)	Vorrat
Dolch	25	5
Eberfänger	65	2
Schwerdolch	50	2
Kurzschwert	90	8
Säbel	110	5
Schwert	145	2
Streitkolben	70	5
Morgenstern	115	2
Ochsenherde	300	1
Streitaxt	80	1
Bastardschwert	250	1
Kriegshammer	150	1
Speer	45	10
Peitsche	30	2
Kurzbogen	55	10
Langbogen	65	4
Wurfmesser	20	20
Jagdpeil (K' Bogen)	0,3	400
Jagdpeil (L' Bogen)	0,45	300
Lederharnisch	100	5
Kettenhemd (kl)	170	2
Kettenhemd (lang)	220	2
Krötenhaut	80	3



Holzschild	40	2
Lederschild	50	2
Tellerhelm	20	10
Lederhelm	25	5
Verst. Lederhelm	50	2

Spezielle Verkaufsliste

Andergaster	350	1
Zweihänder	270	1
Elfenbogen	500	1
Warunker Hammer	200	1
Schw. Armbrust	250	1
Kriegsbolzen	0,6	50
Kriegspfeil (KB)	0,5	40
Kriegspfeil (LB)	0,7	40
Kettenbrecher (LB)	1,5	20
Panzerarm	140	1
Schuppenpanzer	1500	1
Leichte Platte	250	1

(5) Südosttor nach Estlet

Das Südosttor ist bereits fertiggestellt, aber die meiste Zeit geschlossen. Der wenige Verkehr aus Estlet wird über die anderen Tore in die Stadt eingelassen.

(6) Praiostempel

Der Praiostempel des Dorfes entstammt der Priesterkaiserzeit, als Helmark noch eine Garnison der kaiserlichen Sonnentruppen war. Obwohl seither immer Priester des Sonnengottes den alten Tempel bewohnten und leiteten, ist das Gebäude in keinem besonders guten Zustand. Die Wandmalereien sind an vielen Stellen zerstört, die Fugen und Steinquader brüchig. Vielen scheint es, als halten nur die Gebete des Priester **Ilmareon** und der Jungpriesterin **Kaskeia** die alten Mauern zusammen. Ilmareon kann als Tempelvorsteher den Spielern mit einigen Nebenquesten beauftragen (s.u.).

(7) Mühle

Die Mühle des Dorfes gehört dem Müller Ardal Mühlenstein, einem gemütlichem, sehr kurzatmigen Mann.

(8) Kleiner Obsthain

Der Kleine Obsthain ist häufig Versammlungsort bei Festen, Hochzeiten

und Segnungen der Priester. Viele Dörfler kommen hier auch manchmal zur Entspannung her. Der greise Perainegeweihte **Theokelt Frankan** unterhält hier einen kleinen Peraineschrein. Er kann ebenfalls als Auftraggeber für Nebenquesten dienen.

(9) Henkerseiche

An der uralten Steineiche wurde schon seit vielen Jahren niemand mehr hingerichtet. Dennoch finden sich hier so manche verstreute Knochenstücke und auch gierige Rabenvögel. Die Eiche selbst weist eine magische Signatur unklarer Herkunft auf (nur mit ANALYS oder OCULUS ASTRALIS mit 7 ZfP als feisch erkennbar.) Wird die Eiche als Tor in die Feenwelt identifiziert, kann die entsprechende Nebenaufgabe begonnen werden.



(10) Der Kupferschlüssel

Der Kupferschlüssel ist die Schenke und Herberge des Dorfes. Der Aufbau der Schenke, seine Bewohner und Gäste werden im folgenden Kapitel „**Im Kupferschlüssel**“ beschrieben.

(11) Schmiede

Kardan Urbrander, Nolan Urbranders jüngerer Bruder, führt hier seine kleine Schmiede mit recht großem Erfolg. Da Kardan bei einem Zwergen in Grautann in die Lehre ging, ist er durchaus in der Lage, auch Waffen und Rüstungen anzufertigen oder zu reparieren. Kardan übernimmt nur Auftragsarbeiten, meist steht er im Dienst



des Barons und fertig für diesen Pfeilspitzen, Speere und Schwerter an. Der 31 jährige Kardan bewohnt mit seiner Frau Olara (31) und seinen zwei Kindern Jasper(15) und Theria (14) das nebenstehende Haus. Aktuell sind auch Nolan und Haria Urbrander bei ihm untergekommen. Kardan Urbrander kann wie viele Bewohner des Dorfes als Informationsquelle und auch Auftraggeber für Nebenquests fungieren.

(12) Krämerin Isora Harbinger

Isora Harbinger ist die Cousine Nolans und Kardans. Sie führt einen kleinen Warenladen für Gebrauchsgegenstände und Krämerwaren. Die verschlossene Witwe ist ebenfalls eine Auftraggeberin für Nebenquests. Isoras Preise entsprechen denen der üblichen Tabellen. In ihrem Sortiment finden sich keine bemerkenswerten Waren.

(13) Schneiderei und Weberei

In der großen Schneiderei und Weberei arbeiten fünf Frauen unter der Bornländerin *Iljoscha Gavisakra*. Die gebürtige Festumerin versucht ihren kleinen Betrieb nach dem Vorbild horasischer Manufakturen zu leiten, was ihr jedoch nur teilweise gelingt. Iljoscha kann die Helden mit Informationen versorgen.

(14) Bäckerei

Hier führt Meister *Gerdalon Harrik* das Werk des Bäckers. Er trauert vor allem um seinen seit drei Wochen verschwundenen Bruder Gerbald, der hier das Fleischerhandwerk im Dorf durchführte. (mehr zu Gerbalds Verschwinden im Abenteuer „*Die Schenke zum Singenden Schwert*“)

Hof Harbinger

Der außerhalb nordwestlich gelegene Hof der Familie Harbinger ist der Nolans und Kardans Vater Reowulf.

Hof Pegana

Die neunköpfige Familie Pegana bewohnt einen großen Hof südwestlich des Dorfes.

Salias Enklave

Die rothaarige Salia ist als Hebamme und Heilkundige im Ort bekannt. Ferner verkauft sie Kräuter verschiedenster Art. Entgegen aller Gerüchte ist die Heilerin keine Hexe oder Druidin, hängt aber dem alten Sumukult an. Salia kann die Spieler ebenfalls mit Aufträgen und Informationen versorgen. Salis Enklave befindet sich im Südwesten des Dorfes. Nach Gerbalds Verschwinden wird die rothaarige Frau häufiger von den Dorfbewohnern beschimpft und auch misshandelt. Nur der alte Hauptmann Anghar Mellik (ihr Geliebter) hält zu ihr.

Reputation der Helden

Sollten die Spieler nicht nur der Haupterzähllinie des Abenteurers folgen, können sie auch mit verschiedenen Nebenaufgaben spielen. Diese verhelfen ihnen nicht nur zu kleinen spannenden Subplots, etwas Geld und natürlich Abenteuerepunkten, sondern auch zu Ruhm und Ehre im Dorf (Reputation). Je höher ihr Reputationskonto im Dorf wächst, desto eher werden ihnen die Dörfler trauen, bestimmte Informationen anvertrauen. Diese Reputationssschwellen sind bei den entsprechenden Informationen und Nebenquests angegeben.

Für die detaillierten Regeln zum Spiel mit „*Reputation*“ siehe Anhang.

Gerüchte in Helmark

Die folgenden Gerüchte können (so nicht anders angegeben) von nahezu allen Dorfbewohnern erfahren werden. Sollten sie mit der optionalen Regel der Reputation spielen, stehen den Spielern nur die entsprechenden Gerüchte und Informationen zur Verfügung.

Informationen über Helmark Reputation 0



(1) Das Dorf befindet sich zentral in der Graumark und ist ein wichtiger Umschlagsplatz für Waren auf dem Weg in den Süden.

(2) Baron Pelagion Hornhagen herrscht seit seinem siebzehnten Lebensjahr über die Graumark. Nur selten hatte er jedoch Kontakt zu den Adligen des Reiches.

(3) Westlich Grautanns befindet sich das Kloster des heiligen Logar, welches seit Jahrhunderten von frommen Praismonichen geführt wird.

(4) Die Bewohner Helmarks sind bodenständig und verlassen nur selten das Dorf. Der letzte, der dies tat, war Nolan Urbrander.

(5) Vor drei Wochen verschwand der Fleischer Gerbald spurlos. Selbst die Büttel suchten nach ihm, fanden jedoch keine Spur von ihm.

(6) Der schwere Sturm vor X Tagen hat große Schäden hinterlassen. Es ist gewiss Rondras Zorn gewesen.

(7) Der Sturm zerstörte einige der Palisadenteile.

Reputation 10

(1) In Helmark herrschen zwei Glaubensrichtungen vor. Der Praioskult rivalisiert mit dem „Alten Kult“, welcher vor allem in letzter Zeit wieder erstarkt.

(2) Man munkelt, dass Salia Gerbald verhexte. Die Frau wird schon länger verdächtigt, eine Hexe zu sein

(3) An der Henkerseiche gehen nachts seltsame Dinge vor sich.

Reputation 20

(1) Seit Jahren bestehen Rivalitäten zwischen der Praioskirche und dem Sumukult der alten Tage. Die Hälfte der Dorfbewohner gehört der einen Fraktion, die andere der anderen an. -

(2) Der Perainepriester hält sich offiziell in diesem Konflikt neutral, dient aber eher dem Sumukult.

(3) Der Bürgermeister Balthan ist ein Säufer und Despot. Nicht selten soll er seine Familie misshandeln

(4) Baron Hornhagen von Grautann ist schon lange krank. Er wird den nächsten

Winter gewiss nicht überleben. Doch stellt sich dann die Frage nach seiner Nachfolge.

Informationen über den Alten Kult

Reputation 0

(1) Sumupriester? Es mag einige Druiden im Herzwald geben. Glauben schenkt ihnen aber gewiss keiner.

(2) Hier im Dorf gibt es die, die an den Herrn des Lichts glauben und die, die an die Natur glauben.

Reputation 10

(1) es gibt viele Dörfler, die dem alten Kult angehören und die Haindruiden als Priester anerkennen.

(2) Die Praioskirche geht nicht gegen sie vor. Warum weiß niemand.

(3) Der Perainepriester Theokelt Frankan versucht stets eine Brücke zwischen den Glaubensrichtungen zu schlagen. Dies hat ihm fast schon einmal das Leben gekostet.

Reputation 25

(1) Die Druiden und Praiospriester tolerieren einander aufgrund eines alten Paktes. Sie dürfen sich gegenseitig behindern, aber nicht offen gegeneinander vorgehen.

Reputation 45

(1) Theokelt Frankan ist nicht nur ein Perainepriester, sondern kann auch druidische Zauberei anwenden.

Informationen über den Schlangenberg

Reputation 0

(1) Der Schlangenberg ist ein alter Feuerberg an dessen Hängen der Herzwald liegt.

(2) Der Schlangenberg wird von seltsamen Kreaturen bewohnt. An seinen Hängen leben Goblin- und Orkstämme, Trolle sowie Oger.

Reputation 15

(1) Man munkelt, dass es verlassene Stollen und sogar Bauwerke in und an den Hängen des Berges geben soll. Gewesen ist dort allerdings seit Jahren niemand mehr.



(2) Man sagt, die Stollen seien einst von den Zwergen bewohnt gewesen. Als Edelmetall und Edelsteine rar und die Angriffe der Orks und Goblins heftiger wurden, verließen sie die Binge und zogen sich in die Grauzacken zurück (unwahr).

Informationen über den Herzwald

Reputation 0

(1) Der Herzwald wird von vielen Wesen bewohnt. Es hat dort Orks, Goblins, Elfen, riesige Baumwesen und auch einige Einsiedler.

(2) Der Herzwald ist nur wenig erforscht. Zu gefährlich sind seine Bewohner.

(3) Ein Zauber liegt über dem Wald, der jeden in die Irre führt.

Reputation 15

(1) Nahe den „Hochsteinen“ leben die Haindruiden des Dorfes.

(2) Viele kleine Flüsse durchziehen den Wald. Es heißt, dass einige unterirdische Grotten gegraben haben sollen.

(3) Die Druiden des Waldes wissen um den Verwirrungszauber, der schon so vielen das Leben gekostet hat.

Informationen über Die Marschen und Estlet

Reputation 0

(1) Die Marschen werden von den Menschen Estlets bewohnt. Das sind sehr düstere Menschen. Nicht nur Torfsstecher, sondern auch Diebe und Räuber.

(2) Die Marschen sind sehr gefährlich. Ein Knüppeldamm führt nach Estlet, dann aber nicht weiter.

(3) Seltsame Wesen bewohnen die Marschen. Es heißt, dass es dort spukt.

Reputation 10

(1) Nahe Estlet gibt es eine alte Festungsruine, deren Ursprung in der Priesterkaiserzeit liegt.

(2) Die Marschen waren eines ein Schlachtfeld. Niemand weiß aber mehr, wer hier einst kämpfte.

Informationen über Grautann

Reputation 0

(1) Grautann ist der Sitz des Barons. Ein gütiger und weiser Mann.

(2) Nahe der Stadt gibt es das Praioskloster des Heiligen Logar. Seine Mönche kommen dann und wann in die Stadt oder auch nach Helmark.

Reputation 15

(1) So beliebt der Baron, so unbeliebt seine arrogante Tochter. Sie sei aber einige Zeit weg gewesen

(2) In Grautann lebt ein Zauberer und Alchemist namens Magister Furion.

(3) Es heißt. Dass es unterirdische Verbindungen zwischen Grautann, dem Zwergenreich und sogar dem Schlangenberg geben soll.

Informationen über Bagnador

Reputation 0

(1) Eine Zwergenbinge? Ja, es gibt in Grautann einige Zwergensippen. Sie handeln vor allem mit Silber und Kupfer und sind in Grautann gern gesehene Händler, Handwerker und Kaufleute.

(2) Bagnador ist nur für Zwerge zugänglich.

Reputation 30

(1) Unter uns: Der Zwerg in eurem Gefolge gehörte auch einst zu den Zwergen von Bagnador. Ich habe gehört, er sei ausgestoßen worden. (Andrasch leugnet diese Version und bleibt bei der, die unter Dramatis Personae beschrieben ist).

Neben diesen Informationen können Sie durchaus noch andere Informationen über die allgemeine DSA-Zeitlinie, eigene Abenteuerfortsetzungen oder simple Gerüchte einstreuen. Scheuen Sie sich nicht auch eigene kleine Nebenquesten einzuflechten. Hierzu können Sie problemlos weitere Handwerker, Händler, Bauerfamilien oder auch Reisen erfinden.

Abenteuermodule

Die Spieler werden vielleicht bevor sie Martellus und Avenhardt antreffen, noch



einige kleine Abenteuer (Module oder Nebenquesten) erleben wollen. Fühlen Sie sich frei, einige in der Umgebung Helmarks anzusiedeln. Ansonsten können Ihnen folgende Abenteuervorschläge im Anhang helfen.

Sinn und Zweck der Nebenquesten ist nicht nur der Erfahrungsgewinn, Gewinn von Ausrüstung und Geld sondern auch das Erlangen von Erfahrung und Reputation (so Sie mit der Reputationsregel spielen wollen).

Pro Abenteuermodul sollten Sie 1-3 Reputationspunkte für die Fraktion „Helmark“ vergeben.

Je höher die Reputation, desto mehr andere Aufträge, Ausrüstungsauswahl und Informationen stehen den Spielern in Helmark zur Verfügung.

Sollten Sie diese Nebenquesten nicht weiter reizen, fahren Sie im Kapitel „**Im Kupferschlüssel**“ fort und ignorieren Sie

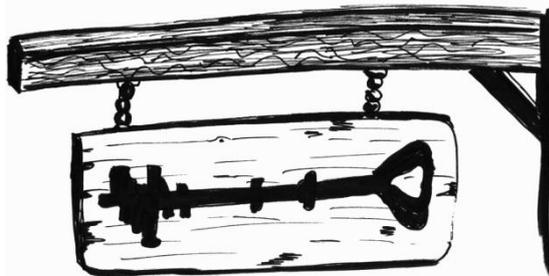
im Bedarfsfall die Reputationsgrenze von 15 Punkten, die zur Erlangung von Martellus Auftrag notwendig sind.

Sollten Ihre Spieler gänzlich kein Interesse an weiteren Abenteuern in Helmark haben, endet das Abenteuer hier. Allerdings können Sie durchaus noch eine Rettung durch Andrasch versuchen, der sie auf ein Bier in die Schenke einlädt und dort vor Martellus mit den Heldentaten der Gruppe prahlt.

Auch ist die Durchführung der Questen zeitlich nicht festgelegt. Dies kann vor oder nach der Szene im Kupferschlüssel oder sogar erst nach Beendigung des eigentlichen Abenteuers sein.

Wenn die Zeit gekommen ist, sollten die Spieler dann „**Im Kupferschlüssel**“ auf Martellus treffen und das eigentliche Abenteuer kann beginnen.

Im Kupferschlüssel



Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Treffen auf Martellus, Die Geschichte über das Ophidarium, Beschluss Martellus zu helfen, das Ophidarium zu finden

Stimmung:

Ruhig, gemütlich, gemeinschaftlich

Musik:

Ruhige Stimmung, zum Beispiel:

HALO3-ODST –Bit's and Pieces

Nightwish-DPP- Eva

The Drams – Leaving Home

Planescape Torment – OST

Jeremy Soule – Elder Scrolls VII OST

Beleuchtung:

Kerzen- oder Kaminlicht

Stimmung der NPCs:

Nolan:

Gezeichnet, aber den SCs sehr dankbar

„Seht! Das sind die Helden, die die Baronstochter, meine Tochter und mich vor dem Unhold jenseits des Grabes retteten!“

Andrasch:

Erschöpft aber fröhlich wie immer

„Arrr... und der untote Zauberer warf mit Donner und Blitz um sich. Er war sicher... hmm... 10 Meter groß und so gut gepanzert wie ... ein stählerner Drache...dann habe ich mein Schild hochgenommen und ...“

Anghar Mellik

Abwartend, hellhörig

„Dem Zwerg zufolge habt ihr die Herrin der Knochen selbst umgebracht...“

Martellus Jarelon

Sehr aufmerksam. Sucht nach Begleitern für seine Queste



„Hesinde mit euch, Zwerg. Es heißt ‚meinen Schild‘. Mit ‚-en‘.“

Atorvan Avenhardt

Schweigsam, abwartend, immer bereit Martellus zu beschützen

„Lass gut sein, Martellus...“

Estrella von Donnerbach

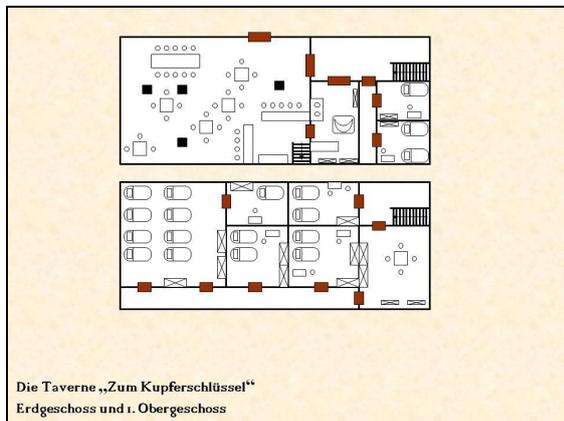
Fröhlich, distanziert, lauscht gern der Geschichte

„Das ist fürwahr eine glorreiche Heldentat! Aber nun hört die Geschichten von längst vergangenen Zeiten aus einem Land weit weit entfernt...“

Beschreibung der Örtlichkeiten

Der Kupferschlüssel ist eine typische mittelreichische Gaststube mit einem Schlafsaal und mehreren Einzel- und Doppelzimmern im Obergeschoss.

(genaue Lage der Räumlichkeiten siehe Plan im Anhang). Anders als die Schenke zum Singenden Schwert ist der Kupferschlüssel nicht Kernelement der Handlung und soll daher nicht detaillierter beschrieben werden.



Die Preise im Kupferkessel entsprechen der folgenden Liste:

Eintopf	2H
Braten	6H
Brotmahlzeit	2H
Kräutertee	5K
Bier	5H
Ferdoker Schwarzbier	7H

Meskinnes	7H
Premer Feuer	8H
Wein	3H
Einzelzimmer	3S pro Nacht
Doppelzimmer	5S pro Nacht
Bett im Schlafsaal	5H pro Nacht
Bad im Zuber	5H
Reiseproviantpaket	25H pro Tagesration
Reittierunterkunft	2H pro Nacht

Helmarker Hexensuppe

Die Wirtin Elyria ist eine fabelhafte Köchin und kann bei Bedarf die sogenannte „**Helmarker Hexensuppe**“ servieren, bei deren Genuss die KO-Probe für die nächtliche Regeneration direkt als gelungen betrachtet werden kann.

Die Wirtin wird nur einer anderen Hexe (Denn so eine ist sie im Gegensatz zu Salia) und dem Spielleiter das Rezept verraten:

HELMARKER HEXENSUPPE

- I STEIN GEHACKTES VOM DRACHEN (1 KG)
- 6 SCHANK TOMATENSUPPE (1200 ML = 3 DÖSEN) (KONZENTRAT DES UNOX SOHN DES UNILEVER)
- 6 SCHANK QUELLWASSER (1200 ML)
- 3 GLÄSER NÖTMÄRKER PUSZTA SALAT
- 3 BECHER SÜßE SAHNE
- I BECHER SAHNESCHMELZKÄSE
- I BECHER KRÄUTERSCHMELZKÄSE

ZUVÖRDERST NIMM EYNEN GROßEN KESSEL UND ERHYTZE IHN ÜBER DEM ÖFFENEN FEUER. ACHE DARAUF, DASS DAS VÖLLE MADAMAL AM HIMMEL STEHE. BRATE DAS FLEISCH VOM DRACHEN (DU KANNST AUCH VOM RIND ODER SCHWEYNE NEHMEN) UND GIB DAS ELIXIER DES UNOX, DIE SAHNE, WASSER DEN BÖRNLÄNDISCHEN PUSZTASALAT HINZU. RÜHRE DREIMAL RECHTS UND FÜRDERHIN NUR LINKS HERUM. LASSE ES ÜBER DER



FLAMMA KÖCHEN. SOBALD DAS ELIXIER SIEDET, GIBT DEN SCHMELZKÄSE HINZU UND LASSE ES WEITER KÖCHEN.

DAS SO GEWÖNNENE ELIXIER MAG DIR DEN MÄGEN FÜLLEN UND DIE HÜFTEN AUFGEHEN LASSEN SO DU ZU ÖFT DAVON KÖSTEST.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Kupferkessel. Bier. Wein. Gutes Essen. Ein warmer Platz zum Schlafen. All dies vereint die gemütliche Gaststube in sich. Ihr bemerkt, dass ihr nicht die einzigen Gäste seid.

Einige von euch beschleicht ein seltsames Deja-vu. Die Verwandtschaft der Schenke zur Schenke zum Singenden Schwert ist nicht zu übersehen.

Als ihr näher tretet hört ihr Bardenspiel, welches von einer Frau in grellgrünen Kleidern gespielt wird. Ein Zwerg (Andrasch) sitzt mit einem jungen Geweihten der Hesinde und einem kampferprobten Krieger an einem der Tische. Überschwänglich berichtet der Zwerg den beiden anderen Gästen:

„... und wir standen gegen Horde Skelette. Eines größer als das andere, bewaffnet bis an die Zähne wie eine kaiserliche Legion. Angst? Wir sicher nicht. Der Zauberer schleuderte Blitz um Blitz, die Kämpfer fällten einen Untoten nach dem anderen. Wir retteten die Wirtstochter aus den Klauen der fünf untoten Erzmagier und der vielfach gehörten Dämonen...“

Wenn die SCs Andrasch kennen:

Als ihr näher kommt winkt euch euer Bekannter fröhlich zu.

„Hoho! Bei Rahjas prallen...Reben! Kommt herüber! Setzt euch und schöpft kühles Ferdoker! Wirt! Wein und Bier für meine tapferen Kameraden!“

In der Schankstube befinden sich neben **Andrasch Drachenzahn**, der Hesindegeweihte **Martellus Jarelon**, der

Krieger **Atorvan Avenhardt** sowie die weitgereiste (und überaus auffällig grün geschminkte) Bardin **Estrella von Donnerbach**. Neben diesen Gästen sind noch die Wirtin Elyria (42) sowie ihre beiden Kinder Torban (17) und Anessa (15) vor Ort. Im Verlauf des Abends werden sich zudem einige Dorfbewohner hinzugesellen, unter anderem Nolan, Kardan, einige Büttel, der Bäcker, der Müller und vielleicht auch Alora Balthan.

Ferner können weitere Spielercharaktere hier auf die Gruppe treffen oder sich die Gruppe hier erst neu bilden.

Die Beschreibungen der einzelnen NSCs finden Sie im Anhang des Abenteuers.

Nolans Bericht



Nicht nur Andrasch wird von den Heldentaten der Gruppe in der Schenke zum singenden Schwert berichten. Gegen Abend wird Nolan zusammen mit vielen weiteren Dorfbewohnern in der Schenke einkehren und von den Taten der Helden berichten. Die Wirtin wird sodann die Preise für die Helden des Urbrander Turms auf die Hälfte reduzieren und am heutigen Abend wird von den Bütteln, Handwerkern und Händler eine Runde um die nächste gegeben. Man klopf den SCs auf die Schulter und will genau wissen, wie sich was zugetragen hat.

Letztlich reicht Martellus diese Erzählung aus, um sich an die SCs zu wenden.

Sind Ihre Helden nicht die aus dem Urbrander Turm, mag es vielleicht andere Heldentaten geben, die Martellus überzeugen.

Als dritte Alternative kann es sein, dass sie Martellus erst einige Tage später in der Taverne begegnen, sobald sie 15 Reputationspunkte durch verschiedene Nebenaufgaben gesammelt haben.



Passen Sie entsprechend ihren Spielern und der Zusammensetzung der SCs die Anwerbung an Ihre Bedürfnisse an.

Die Anwerbung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Das Bier kühlt. Der Wein lindert den Durst und das Essen füllt behaglich euren Magen. Nachdem die Wirtsfamilie die Reste beiseite geräumt hat, ergreift der junge Hesindepriester an eurem Tisch das Wort.

„Hesinde sei mit euch! Mein Name ist Martellus Jarelon und dies ist mein Begleiter Atorvan Avenhardt. Darf ich das Wort an euch richten?“

Der junge Mann mag die zwanzig kaum vollendet haben, seine makellose Haut und der schmächtige Körperbau stehen im Kontrast zu dem seines kriegerischen Begleiters. Der Blick des Mannes ist jedoch fest entschlossen wie der eines alten Generals. Um den Hals des Mentors erkennt ihr den charakteristischen Schlangenreif eines Mentors der Hesindekirche.

Martellus und sein Begleiter werden sich bei Bedarf weiter vorstellen. Während Atorvan sehr ruhig und wortkarg bleibt, wird Martellus schnell zur Sache kommen und sein Anliegen vorbringen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Mein Begleiter und ich sind seit einigen Monaten auf der Suche nach einem verschollenen Artefakt der Hesindekirche. Meine Aufzeichnungen ergeben, dass es sich in einer alten Ruine am Berghang des sogenannten Schlangenberges befinden muss. Aufgrund der gefährlichen Lage jedoch bin ich auf körperlichen Schutz angewiesen. Da mein treuer Gefährte Atorvan nicht allein gegen ganze Orkbanden und wilde Tiere bestehen kann, ersuche ich Euch um Hilfe. Euer Ruf eilt euch voraus. Vielleicht seid ihr bereit für die Hesindekirche und ein gewisses Entgelt

von 75 Silberlingen, euch mir anzuschließen und nach dem Artefakt zu suchen? Die Reisekosten übernehme ich natürlich.“

Martellus lässt sich schnell auf eine Summe von 10 bis 20D pro Person hochhandeln (mehr als 25D pro Person kann er aber nicht zahlen). Überdies kann er sogenannte „Bergrechte“ für nicht-hesindianische Gegenstände aussprechen. Wurde eine Vereinbarung getroffen, lassen die Gefährten den Abend vielleicht noch gemütlich bei Wein, Bier und Unterhaltung ausklingen. Hierbei kann die Bardin Estrella durchaus unterstützend mitwirken.

Wenn nicht anders vereinbart, wird Martellus den nächsten Morgen als Aufbruchzeit in den Herzwald vorschlagen, räumt aber verwundeten oder anderweitig beschäftigten Helden bis zu 5 Tage Wartezeit ein.

Über das Artefakt und die Tempelanlage weiß er leider nur sehr wenig und verweist auf die „Halbaranfragmente“, welche nur von dem Ort, dem Artefakt und gewissen „Unwegbarkeiten“ sprechen. Einzig der Standort ist ihm vage bekannt. Fragen die Spieler weiter nach dem Artefakt, wird er stets dabei bleiben, dass es sich um einen Kultgegenstand handelt (die genaue Funktion des Ophidariums kennt auch er nicht).





Der Herzwald



Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Reise zum Schlangenberg, verschiedene Begegnungen im Wald, optional Begegnung mit dem Nachtalp Nebain

Stimmung:

Zuerst Reisestimmung, waldliches Idyll, später Verwirrung und Frustration

Musik:

Avatar – Aufbruch nach Pandora OST
Erdenstern – Into the Green
Erdenstern – Into the Red
Radio Rivendell – Compilation
Gears of War 2 – Soundtrack
Krabat - Soundtrack

Beleuchtung:

Je nach Tageszeit

Stimmung der NPCs:

Andrasch:

Nörgelig, vom Wald genervt
„Bei Angroschs Hammer. Was ist das bloß für ein Drecksloch hier? Elfen, Druiden, Orks. Da weiß man ja gar nicht, nach wem man zuerst schlagen soll.“

Martellus Jarelon

Irritiert, forsch
„Meine Karte versagt zwar ihren Dienst, aber ich bin mir sicher, dass es dort lang geht!“

Atorvan Avenhardt

Wachsam, Misstrauisch
„Orkspuren...frage mich, wie sie sich hier zurechtfinden...“

Der Herzwald ist nach dem Hornwald das größte zusammenhängende Waldgebiet der Graumark. Die Tiefen des Forsts sind den menschlichen Bewohnern mit Ausnahme der Druiden nicht bekannt. Einzig die Elfensippe der Kelchhüter und die Orkstämme kennen sich hier aus. Allerdings ist eine Reise durch den verwunschenen Wald selbst für sie nicht immer ungefährlich.

Die Gestaltung der Reise in den Wald liegt gänzlich bei Ihnen. Aus diesem Grund liegen hier auch keine Karten vor, da die Wege und Pfade des Waldes zu verästelnd und unübersichtlich sind und der verwunschene Wald überdies die Fähigkeit hat, die Gruppe immer wieder zu versetzen und ihr Ziel (nahezu) unerreichbar zu machen. Selbst Martellus' teuer erstandene Karte hilft hierbei nicht weiter.



Die Spielercharaktere sollten mindestens eine Nacht im Wald verbringen, um auf Nebains Alp zu treffen.

Gareons Warnung

Diese Begegnung sollte frühzeitig nach Ankunft im Herzwald erfolgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der lichte Herzwald lädt zum Verweilen ein. Alte Baumriesen flankieren den festen Weg. Praios Antlitz stößt wie mit Fingern durch das Blätterdach. Einige Waldtiere huschen umher, Vögel singen. So betrachtet scheinen die düsteren Geschichten der Helmarker sich nicht zu bewahrheiten. Dennoch meiden die Graumärker diesen Wald.

Nachdem ihr einen kristallklaren Bach überquert habt, erkennt ihr auf dem Weg einen Mann mittleren Alters stehen. Der Waldbewohner ist groß. Sicherlich 2



Schritt groß und muskelbepackt. Sein langes rotes Haupthaar fällt ihm wie eine Mähne über die Schultern. Seine Kleider bestehen aus Fellen und gegerbten Leder. In den prankenhaften Händen hält er einen knorrigen Stab. Er scheint auf euch zu warten.

Der Druiden Gareon ist der Hüter des Waldes und eine Art Mittler zwischen Menschen, Elfen und Bäumen sowie den Waldschraten. Diese können für die SCs durchaus eine ernstzunehmende Gefahr werden, wenn sie gereizt oder erzürnt werden.

Gareon wird nur wenige Informationen und Ratschläge für die Bewegung im Wald geben. Er warnt aber eindringlich vor den Orks in den Tiefen des Waldes. Ferner gibt er den Spielercharakteren die „Regeln“ für die Passage im Herzwald mit auf den Weg:

1. Fülle oder beschädige keine Bäume
2. Wenn du Feuer machst, errichte eine Grube und nimm nur abgestorbenes Holz
3. Nutze keine Feuer- oder Flammenmagie

Gareon versichert, dass die Schrate sie in diesem Fall nicht behelligen werden (was auch der Fall ist). Zuwiderhandlungen führen unweigerlich zu Angriffen der wütenden Baumwesen.

Werte eines Waldschrates

INI: 10+W6	PA: 6	WS: 14
RS: 6	LeP: 50	MR: 1
	AeP: -	GS: 8
	AuP: 55	GW: 6
Hieb	DK: H	AT: 12
	TP: 2W6+3	
Steinwurf	DK: FK	AT: 8
	TP: 3W6+6	

Kampffertigkeiten:

Wuchtschlag, Niederwerfen,

Besonderheiten:

Gute Tarnung im Wald (TaW Sich Verstecken 14)

Beute

keine

Werte eines Alten Waldschrates

INI: 12+W6	PA: 5	WS: 17
RS: 9	LeP: 120	MR: 6
	AeP: -	GS: 7
	AuP: 75	GW: 8
Hieb	DK: H	AT: 12
	TP: 3W6+6	
Steinwurf	DK: FK	AT: 11
	TP: 4W6+8	

Kampffertigkeiten:

Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Sturmangriff, Hammerschlag

Besonderheiten:

Gute Tarnung im Wald (TaW Sich Verstecken 18), großer Gegner

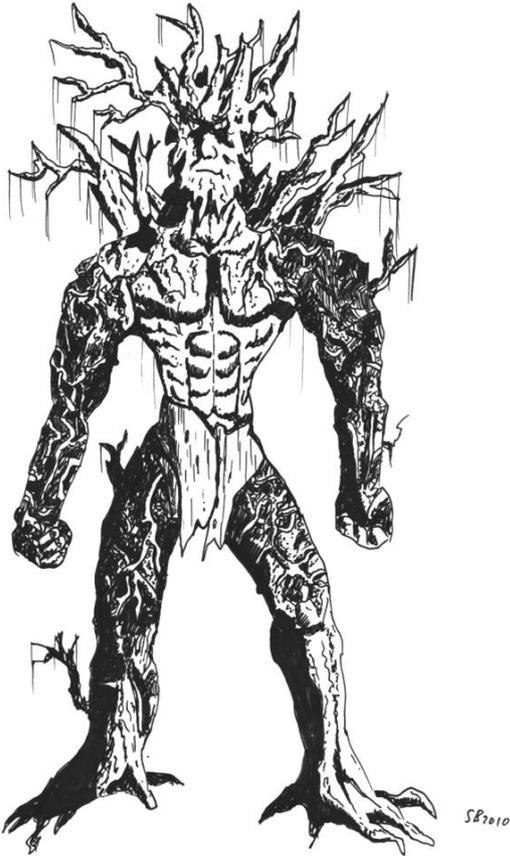
Beute

keine

Nach dieser Begegnung (und eventuell der Vergabe eines Nebenauftrages) wird sich Gareon in den Wald zurückziehen. Auch einem Spieler Druiden wird er im Moment nur wenig mehr Vertrauen entgegenbringen. Insbesondere wird er den Spielercharakteren nichts von der besonderen Natur des Waldes verraten. Er und seine Baumschrate wachen lediglich darüber, dass die Gruppe zu den Schauplätzen der Nebenaufgaben und zurück auf den Weg gelangen.

Sollten die Spieler Gareon angreifen, wird er versuchen, sich schnell zurückzuziehen. Als Freund der Schrate werden diese dann zu sechst (4 junge, 2 alte Waldschrate) die Gruppe attackieren und vertreiben oder sogar töten.

Übernehmen die Spieler die Abenteuermodule sammeln sie Reputationspunkte für eine weitere Fraktion, nämlich der „**Druiden vom Herzwald**“. Diese Reputationspunkte werden nicht auf die von „**Helmark**“ aufaddiert, sondern als separates Konto geführt (siehe Anhang).



Mögliche Begegnungen

Im Herzwald können die Spielercharaktere auf eine Vielzahl von Lebewesen treffen. Meistens sind diese ihnen wohlgesonnen, solange sie die Regeln Gareons beachten. Säen Sie jedoch auch Spuren den Unheils: einzelne abgestorbene Bäume, Lagerstätten von Orks und Goblins, Hinweise auf Kämpfe zwischen den Elfen und Orks.

Wenn Sie diese Begegnungen nicht selbst kreieren möchten, nehmen Sie die folgende Liste zur Auswahl oder Würfeln Sie darauf. Pro Tag kommt es im Herzwald durchschnittlich zu 1W3 Begegnungen, nachts zu 1W3-2. Wie lange die Reise der Spieler im Herzwald letztlich dauert, liegt bei Ihnen.

W20 (Tags)

1 Wölfe

Die Gruppe wird von 1W6+2 hungrigen Waldwölfen attackiert.

Werte eines Waldwolfes

INI:	9+W6	PA:	7	WS:	5
RS:	2	LeP:	23	MR:	1
		AeP:	-	GS:	8
		AuP:	100	GW:	5
Biss		DK:	H	AT:	10
		TP:	1W6+3		

Kampffertigkeiten:

Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (4)

Beute

Fell (5S), 15 Rationen Fleisch (sehr zäh)

Der Leitwolf besitzt eine um 2 Punkte höhere INI und 28 LeP.

2 Wisper

Eine Si'anna (Glimmers Schwester Wisper) folgt den Spieler eine Zeit lang neugierig, wird sich aber wohl kaum fangen oder befragen lassen. Zur Not wehrt und tarnt sie sich mit Magie (BLITZ DICH FIND, VISIBILI VANITAR).

3 Das verlassene Orklager

Die Spieler treffen auf die Überreste eines Orklagers. Ein toter Ork wurde hier zurückgelassen.

Eine genauere Untersuchung zeigt, dass er von (W6)

- 1-2 Elfenpfeilen
- 3-4 Schratschlägen
- 5 Wolfsbissen
- 6 Nebains Austrocknung

getötet wurde.

4 Der Tote

Die Spieler stoßen auf die skelettierte Leiche eines Waldläufers. Die Todesursache lässt sich jedoch nicht mehr feststellen.

5. Kleiner See

Die Spieler treffen auf einen kleinen Teich. Hier können sie verschiedene Pflanzen (Kairan, Kajubo, Donf, Wirselskraut) finden, wenn sie sich länger aufhalten.



6 Waldschrat

Ein mürrischer Eschenschrat kreuzt den Weg der Spieler. Er wird sie nicht behelligen, wenn sie sich an die Regeln halten. Der Schrat wird mit den SCs nicht kommunizieren.

7 Schädeleulen

Einige Schädeleulen (1W6) folgen den Spielern eine Zeit lang, behelligen sie dann aber nicht weiter, bis es Nacht wird und die Tiere zum Angriff übergehen.

Werte einer Schädeleule

INI: 7+W6	PA: 3/5*	WS: 6
RS: 2	LeP: 18	MR: 3/4*
	AeP: -	GS: 1/15*
	AuP: 25	GW: 6
Schnabel	DK: H	AT: 11/5*
	SP: 1W6+2	

Kampffertigkeiten:

Hinterhalt (9), Flugangriff

*Am Boden/in der Luft

Beute

4 Rationen Fleisch

8 Der Druiden Mangalor

Mangalor ist ein Haindruide wie Gareon. Er kann den Spielern einige (spärliche) Informationen über die Umgebung liefern, Kräuter verkaufen oder auch Wunden heilen. Mangalor ist stets in Begleitung des Eichenschrats Dorobdagur. Zudem kann Mangalor als Auftraggeber für Nebenaufgaben dienen, sobald die SCs

mindestens 10 Reputationspunkte für die Druiden gesammelt haben.

9 Feentor

Die Gruppe stößt auf einen seltsamen Pilzring, der ein Tor in die Feenwelt repräsentiert. Aktuell gibt es allerdings keine (?) Möglichkeit, den Ring zu aktivieren.

10 Die Geister

Ätherische Stimmen und seltsames Gewisper sind zwischen den Bäumen zu hören. Der Ursprung bleibt (auch bei Einsatz von Magie oder Mirakeln) unbekannt.

11 Antalor



Die Spieler stoßen, wenn sie die Nebenqueste Antalors Tod nicht angenommen haben, auf das tote Einhorn. (siehe NQ 15 im Anhang)

12 Der Elfische Waldläufer

Die Gruppe stößt auf einen Kundschafter des Elfendorfes (Reovian Pfauenfeder). Dieser wird sich schnell zurückziehen, sobald er entdeckt wird (Sinnenschärfeprobe +6).

13 alte Ruinen

Die Gruppe stößt auf einige alte ophideische Ruinen, deren Herkunft sich aber von den SCs nicht bestimmen lässt. Auffällig sind aber die Schlangenzeichnungen auf den Stelen.

14 Oger

Ein hungriger Oger kommt des Weges. Er hat ähnliche Kampfwerte wie der Oger Stumpfzahn (Siehe Anhang).



15 Waldspinne

Die Gruppe gerät in den Hinterhalt einer Waldspinne.

Werte der Waldspinne

INI: 7+2W6	PA: 5	WS: 6
RS: 3	LeP: 25	MR: 9
	AeP: -	GS: 8
	AuP: 20	GW: 5
Biss	DK: H	AT: 8
	TP: 1W6+2	+Gift

Kampffertigkeiten:

Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Höhle)

Besonderheiten:

Der Biss verursacht eine Vergiftung der Stufe 4 (ZBA S. 177).

Beute:

Giftdrüse (2D)

16 Wildrinder

Einige wilde Rinder leben in den Wäldern. Sie bleiben friedlich, solange sie nicht gereizt werden.

17 Optimaler Rastplatz

Die Gruppe stößt auf einen optimalen Rastplatz (Regeneration +1 für eine Nacht) mit Möglichkeit für Jagd und Kräutersuche. Der Rastplatz schützt aber nicht vor Nebains Angriff.

18 Wildtiere

Die Spieler stoßen auf verschiedene Wildtiere (W6). Ob die Begegnung friedlich bleibt oder nicht, liegt bei Ihnen.

- 1 Braunbär
- 2 Damwild
- 3 Hasen
- 4 ein Wolfsrudel
- 5 Säbelzahn tiger
- 6 andere

19 Baumdrache

Ein frecher und verspielter Baumdrache attackiert die Gruppe und versucht, ihnen etwas Blinkendes zu stehlen. Erst wenn die SCs Gewalt anwenden oder Zauberei einsetzen, wird er sich frustriert und feuerschnaubend zurückziehen.

20 Orktrupp

Eine große Gruppe Orks (3W6+2) vom Stamm der Rolochai kreuzt den Weg der Spieler. Was geschieht bleibt Ihnen überlassen. Die Orks sind auf dem Weg in Richtung des Elfendorfes Mirantha, um dieses anzugreifen. Die Werte der Orks finden Sie weiter unten (Orks!).

W6 (Nachts)

1 Zombies

Nachts taucht eine Gruppe Untoter (1W6) auf, die durch den Wald irrt. Warum sie wieder wandeln ist nicht bekannt. Letztlich mag es der Einfluss Nebains oder aber die langsame Veränderung des Waldes sein, der sie in ihrer Ruhe stört. Die Zombies sind menschlicher (1-4 auf W6) oder orkischer Natur (5-6 auf W6).



Werte der Zombies

INI: 6+2W6	PA: 0	WS: -
RS: 0	LeP: 25	MR: 8
	AeP: -	GS: 4
	AuP: 500	GW: 6
Hände	DK: H	AT: 7
	TP: 1W6+2	

Kampffertigkeiten:

Keine

Besonderheiten:

keine

Beute:



1W6 Heller, Krimskrams

2 Alpträume

Furchtbare Alpträume über die Schenke zum Singenden Schwert aber auch über seltsame Schlangenfrazzen, Drachen und Spinnen stören die Nachtruhe eines Charakters.

3 Schädeleulen

1W6 Schädeleulen fallen über die Gruppe her (Werte s.o.)

4 Die Si'anna

Die Si'anna Wisper folgt der Gruppe immer noch und sucht sie auch nachts auf. Aber auch hier wird sie sich wahrscheinlich nicht fangen lassen. Dennoch mag ihr FLIM FLAM die Gruppe schnell an ein böses Irrlicht oder einen Geist denken lassen (MU-Proben, Aberglaube). Vor allem Andrasch wird auf Doppelwachen bestehen und ggf. einen Magier zu einem „Schutzkreiszauber“ überreden wollen, vor allem wenn 5 oder 6 geschehen sind.

5 Die Geister

Siehe 10 Tagsüber

6 Elfenlichter

Leuchtende Mindergeister (Whisps) tauchen auf und beäugen neugierig das Lager. Sie schwirren um die Wache und können durchaus Verwirrung stiften. Werden sie angegriffen (nur mit geweihten oder magischen Waffen zu verletzen) werden sie sich sofort zurückziehen.

Der Totenschatten



Seit der Nacht im Singenden Schwert geht Nebains Schatten entlang der zwei Kraftlinien in der Graumark umher und befällt vor allem die Gegend um Helmark und den Herzwald. Nachdem dem Schatten die Tötung des Einhorns Antalor geglückt war, konnte er so eine große Menge Lebens- und Zauberkraft zurückgewinnen.



Nebain wird in der einen Nacht auch seine Vernichter (oder Befreier?), die Spielercharaktere, heimsuchen, um sich an ihrer Lebenskraft zu stärken. Hierzu wird er vorerst den Spielercharakter mit der niedrigsten MR in der Nacht angreifen.

Gelingt der diensthabenden Wache eine Sinnenschärfeprobe +4, kann er den Totenschatten entdecken und seinen gepeinigten Gefährten aufwecken. Nebain wird dann in den Wald zurückkehren und sich andere Opfer suchen. Auf einen Kampf wird er es nicht ankommen lassen, sondern zügig flüchten. Die Fähigkeit mit der Dunkelheit zu verschmelzen ist dem Alp dabei von großem Nutzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Für das Opfer:

Wohlige Wärme, tiefer Schlaf. Lange hast du nicht so gut geschlafen. Deine Träume beinhalten schöne Erinnerungen aus der Jugend und Kindheit. Doch dann spürst du einen kalten Schauer und hörst das Klirren von Ketten. Du spürst einen Druck auf der Brust, als säße etwas auf dir. Die Luft bleibt dir weg. Du erstickst und du merkst,



wie ein Teil deiner Selbst, den Körper verlässt.

Für die Wache mit gelungener Sinnenschärfe-Probe

Langeweile. Düsternis. Das Grubenfeuer wärmt nur wenig, aber ausreichend. Als du dich umblickst erkennst du, wie [Opfer] sehr schnell atmet. Schneller als normal. Eine unwirkliche schwarze Gestalt, deren Umrisse mit der Finsternis zu verschwimmen scheinen hockt auf seiner/ihrer Brust. Ein dünner Schattenfaden zieht sich von ihrem/seinen Mund zu den Augen des Schattenwesens.

Nebains Totenschatten wird dem betreffenden Spielercharakter 1W6 Punkte LeP rauben. Gelingt der Wache die Probe nicht, sind es 4W6. Danach wird der Totenschatten von allein von seinem Opfer ablassen, um es vorerst noch zu schonen (das Opfer behält minimal 6 LeP).

Sie können Nebain jede Nacht oder auch nur einmal auftreten lassen. Er wird in diesem Abenteuer jedoch seine menschliche Gestalt noch nicht wiedererlangen.

Verirrt

Der Herzwald ist - wie beschrieben - verwunschen. Immer wieder werden menschliche Besucher, aber auch Orks und Elfen von den Wegen abgebracht, versetzt oder stark abgelenkt.

Martellus ist zwar im Besitz einer Karte und durch das Blätterdickicht ist der Schlangenberg nicht zu übersehen, doch kommt die Gruppe diesem einfach nicht näher. Die Charaktere können dieses Phänomen nach einiger Zeit mit einer Sinnenschärfeprobe +1 erkennen. Überraschenderweise ist der Wunsch aus dem Wald herauszukommen, schnell erfüllt. Denkt ein Charakter daran, wird der Wald sie instinktiv an seinen Rand versetzen. Für andere Orte im Wald gelingt dies aber nicht.

Nach einiger Zeit wird Martellus seine Karte aufgeben, spornt die Gruppe aber

immer wieder an, in den Wald zu gelangen.

Hierbei sind selbst Hellsichtzauber (z.B. OCULUS ASTRALIS) nutzlos. Selbst sie können die Versetzungs- und Teleportorte nicht sicher erkennen. Sobald die Frustration (oder Verzweiflung) der Spieler zu groß wird, sollte die Begegnung „Orks!“ stattfinden.

Orks!



Die Spieler werden irgendwann auf eine Auseinandersetzung zwischen einer Orktruppe und den Auelfen der Kelchhüter stoßen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Kampfeslärm dringt an eure Ohren. Schreie sind vor euch zu hören. Waffengeklirr, berstende Schilde, das Surren von Pfeilen direkt vor euch. Am Rande der Lichtung voraus liegen einige Tote am Boden, gespickt von Pfeilen mit blau leuchtenden Federn.

Die Orktruppe des Stammes der ***Rolochai*** war auf dem Weg zurück zu ihrem Stamm, passierten jedoch das Patrouillengebiet der Kundschafter der Auelfen, welche die ihnen unterlegene Gruppe direkt angriffen. Obwohl die Elfen deutlich im Vorteil waren, gelang es den Orks, sie zu attackieren und in Bedrängnis zu bringen.

Wenn die Spieler die Lichtung erreichen, werden sich noch sieben Orks mit vier Elfenkundschaftern bekriegen.

Folgende Möglichkeiten sind nun denkbar:



a) Angriff auf die Orks

Die Spielercharaktere gehen zum Angriff auf die Orks über (entweder initial oder auf Bitten/Drängen der Si'anna Glimmer) und unterstützen die Elfen. Mandavar Feuerlied wird dann bereits schwer verwundet sein.

b) Deckung

Die Charaktere bleiben in Deckung und warten den Kampf ab. In diesem Fall werden die elfischen Waldläufer unterliegen und Mandavar Feuerlied bleibt schwer verletzt auf dem Kampfplatz zurück, während sich die Orks aufgrund Glimmers Illusionsmagie überraschend zurückziehen.

c) Flucht

Die Charaktere ziehen sich in den Wald zurück. In diesem Fall treffen sie später auf die Si'anna Glimmer und den verwundeten Elfen Mandavar Feuerlied.

d) Angriff auf die Auelfen

Eine unwahrscheinliche (?) Variante, aber durchaus möglich. Hier überlassen wir Ihnen als Spielleiter jedoch die weitere Ausgestaltung des Abenteuers.

Werte der Orks

INI: 8+W6	PA: 7	WS: 7
RS: 3	LeP: 28	MR: 1
	AeP: -	GS: 7
	AuP: 32	GW: 5
Speer	DK: N	AT: 10
	TP: 1W6+3	PA: 6
Säbel	DK: N	AT: 10
	TP: 1W6+3	PA: 7
Orkbogen	DK: FK	AT: 14
	TP: 1W6+4	

Kampffertigkeiten:

Wuchtschlag

Besonderheiten:

Der Anführer der Orks, Blagharz Schädelspalter, hat verbesserte Werte (AT +2, LE +7, MR+1, RS 5 und führt ein Gruufhai mit 1W6+6 TP)

Beute

1W6 S, Blagharz 2W6 D



Werte der Auelfen

INI: 9+W6	PA: 9	WS: 7
RS: 3	LeP: 30	MR: 4
	AeP: 25	GS: 8
	AuP: 28	GW: 7
Speer	DK: N	AT: 11
	TP: 1W6+3	PA: 7
Schwert	DK: N	AT: 11
	TP: 1W6+4	PA: 9
Langbogen	DK: FK	AT: 18
	TP: 1W6+5	

Kampffertigkeiten:

gezielter Angriff, Ausweichen I
FULMINICTUS 7, ARMATRUTZ 8,
BLITZ DICH FIND 7 BANNBALADIN 6
BALSAMSALABUNDE 7

Besonderheiten:

keine

Beute

1W6 S

Gestalten Sie den Kampf so, dass es nicht sofort klar ist, welche Seite obsiegt. Die Orks sind kein Schwertfutter, sondern durchaus zu intelligenten und hinterlistigen Manövern in der Lage. Beschreiben Sie, wie die Elfen schnell und unbarmherzig ausgeschaltet werden, sich aber sehr wohl zur Wehr setzen können. Wichtige Aspekte sind zudem, dass sich die Si'anna Glimmer irgendwann in den Kampf einmischen wird und mit ihrer Illusionsmagie die Orks verwirrt. Lassen sie ruhig weitere Orks aus den Wäldern auftauchen, wenn es das Kampfgeschehen und die Stärke der Helden zulässt (gerade wenn Atorvan und



Andrasch doch zu kampfstark werden sollte und drohen, den Spielern die Show zu stehlen). Der Kampf sollte der Gruppe jedenfalls alles abverlangen und zu einem befriedigenden Ergebnis kommen.

Haben sich die Spieler für eine andere Variante entschieden, kann es auch sein, dass Glimmer sie versucht zu überzeugen oder sogar zu bestechen. Auch ein BANNBALADIN der Si'anna mag möglich sein.

Greifen die Spieler dennoch nicht ein, werden sie irgendwann später von Glimmer gebeten, ihrem verwundeten Freund zu helfen.



Umgehen die Spieler den Handlungszweig, müssen sie eine andere Möglichkeit finden, den Schlangenberg zu erreichen. Dies mag neben einer festen Allianz mit Gareon sogar ein Bund mit den Orks sein (Wobei diese Menschen gegenüber mindestens genauso feindselig gegenüberstehen wie Elfen).

Die Ausgestaltung dieser Möglichkeiten liegt bei Ihnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Variante B – „In Deckung“

Die Orks fallen mit aller Unbarmherzigkeit über die Elfen her. Elfenschwert und Orksäbel prallen funkenschlagend aufeinander. Zaubersprüche zerschmettern die Orks, schwarze Pfeile befördern einen Elfen vom Leben zum Tode. Der Tod liegt in der Luft.

Ihr verbergt euch im Dickicht des Waldes bis der Kampf vorüber ist. Nach einiger Zeit herrscht Totenstille auf dem Feld. Die Orks durchsuchen flüchtig die gefallen Elfen und ziehen sich dann zurück. Nach wenigen Minuten sind sie nicht mehr zu sehen. Einzig eine kleine Lichtgestalt schwirrt über dem Körper eines noch schwach atmenden Elfenwaldläufers.

Variante C – „Flucht“

Eure Flucht führt euch über Stock und Stein, durch die Rinnsale eines Baches, vorbei an umgestürzten Baumriesen und vermoderndem Astwerk. Euer Herz schlägt wie wild. Nach einiger Zeit verstummen die Kampfschreie und das Waffengeklirr hinter euch. Der Wald wirkt wieder friedlich.

Später:

Ein helles Licht schwirrt auf euch zu. Eine Lichtkugel von vielleicht zwei Spann Durchmesser schwebt über dem Waldboden. In ihrem inneren erkennt ihr den Körper einer zierlichen Elfe mit Libellenflügeln. Vorsichtig nähert sie sich euch hilfeschend.

Wenn die Spieler an die Si'anna herantreten (Variante B und C)

„Mein Name ist Glimmer. Ich bin eine vertraute Si'anna des Elfenstammes der Kelchhüter. Einer der unseren ist schwer verletzt und meine Heilkraft reicht nicht mehr aus, ihn noch lange am Leben zu erhalten. Könnt ihr helfen?“

Mandavar Feuerlied

Vor euch liegt ein jugendlich anmutender blonder Elf in der Kluft eines Waldläufers. In Brust, Flanke und Rücken des Elfen stecken schwarzer Orkpfeile. Ein dünner Faden Blut sickert immer noch aus der Wunde und ergießt sich auf den Waldboden. Seine blasse Haut, der schwache Herzschlag und die flache Atmung zeigen deutlich, dass er dem Tode näher ist, als dem Leben.



Um Mandavar zu retten, bedarf es eines Heiltrankes, BALSAM SALABUNDE oder eines entsprechenden Spruches mit 10 LeP. Alternativ kann eine Probe auf Heilkunde Wunden abgelegt werden, bei deren Gelingen, Mandavar für 10 Minuten stabilisiert bleibt und erneute Heilversuche möglich und nötig macht.

Gelingt es den Spieler nicht, den jungen Elfen zu retten, wird Glimmer sie anhalten, den sterbenden Elfenjungen in das Dorf zu bringen, wo er dann geheilt werden kann. Entsprechen die Charaktere Glimmer nicht und ignorieren sie die Si'anna werden sie einen anderen Weg zum Schlangenberg nehmen müssen, der dann in Ihrer Hand liegt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Eure Heilungsversuche scheinen von Erfolg gekrönt zu sein. Der junge Elf stabilisiert sich. Doch sein weiteres

Schicksal mag ungewiss sein, wenn er nicht weitere heilkundige Hilfe erfährt.

Der Weg zum Elfendorf kann weitere Gefahren für die Gruppe beinhalten. So können sie auf einen weiteren Stoßtrupp der Orks treffen, auf wilde Tiere oder auch nochmals auf Nebains Geist.

Ansonsten wird die Gruppe von Glimmer zum Rande des Elfendorfes in einem dicht bewaldeten und gut zu verteidigenden Tal am Fuße des Schlangenberges gebracht.

Aufmerksamen Charakteren (Sinnenschärfeprobe +2) kann auffallen, dass die Si'anna teils „umständliche“ Wege benutzt. Dies dient dazu, die Versetzungen im Wald zu verhindern. Wird die Si'anna darauf angesprochen, wird sie nur entgegen, dass sie dies später erklären werde und der Wald es halt so wolle, dass man sich so bewege.

Mirantha



Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Zuflucht im Elfendorf Mirantha, Informationen über den Schlangenberg, optional Reise zu den Herzwaldgrotten

Stimmung:

Mystisch, erhebend, uralte: Ein Abglanz der alten Zeit

„Lorien“ aus Herr der Ringe- Die Gefährten

Musik:

Der Herr der Ringe –Die Gefährten OST
Avatar – Aufbruch nach Pandora
Transformers Soundtrack
Epic Action & Adventure 4 – Sirens Call
2 Steps to Hell
Spellforce Soundtrack

Beleuchtung:

Kerzen- oder Laternenlicht (nachts)

Stimmung der NPCs:

Andrasch:

Von Mirantha völlig fasziniert

„Es...ist...wunderschön...hrmm..die verhexen hier meinen Verstand...aber es ist wunderschön...“

Martellus Jarelon

Fasziniert, ehrfürchtig

„Wisst ihr, wo wir hier sind? Das hier hat kein Mensch oder Zwerg seit Jahrhunderten gesehen!“

Atorvan Avenhardt

Wachsam, Misstrauisch

„Ich traue ihnen und ihrer Zauberei nicht.“



Das Elfendorf Mirantha ist seit vielen Jahrhunderten die Heimat der Sippe der Kelchhüter (die *Angh'oloril*). Dieses Elfenvolk besteht zu großen Teilen aus den Nachfahren der Hochelfen der heutigen Ruinenstadt *Mirasthir*, einer kleineren Elfenstadt und Vasallin des großen *Simyalas*.

Die Elfen Miranthas sind regeltechnisch Auelfen (Kulturgut, Verständnis als Nachfahren der Hochelfen), besitzen jedoch auch viele Aspekte der Waldelfen (Architektur, Kunst, viele Aspekte der Lebensweise). Ferner besteht ein Bund mit den feenhaften Si'anna des Tränensees, der sich in einem Tal des Schlangenberges westlich des Dorfes befindet.

Mit diesen Feenwesen besteht gewissermaßen eine symbiotische Lebensgemeinschaft: Die Elfen schützen ihren See, die Si'anna erhalten die wundersamen *Herzbäume* und so den mystischen Schild, welcher Mirantha und Minasthir vor den Orks (noch) verbirgt.

Die Bewohner und Örtlichkeiten Miranthas werden im Einzelnen nur kurz vorgestellt. Letztlich ist im Moment nur das Treffen der Spielercharaktere mit Minathiriel Kelchhüter von Belang.

Die Auelfendorf wird allerdings in Zukunft noch eine wesentliche Rolle spielen.

Ankunft in Mirantha

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Eure Reise führt euch zu einer Lichtung, auf der Dutzende verblichene Knochen von Orks liegen. Hinter dieser erstreckt sich ein großes Waldgebiet, das sich in die Ausläufer des Schlangenberges einfügt. Zwischen gewaltigen Baumriesen jenseits eines reißenden Wildbaches spannen sich Hängebrücken in schwindelerregender Höhe zwischen den Wipfeln. Nur einer der Bäume steht diesseits des Baches, dessen Überquerung gewiss nicht einfach ist. Als ihr die Bäume näher betrachtet erkennt ihr gewachsene Holztreppe, die sich um ihre Stämme gen Himmel schrauben. Einige

Bogenschützen bäugten euch abwartend. Dann fliegt Glimmer voraus und spricht zu einer erfahren wirkenden Elfe. Sie winkt euch freundlich zu und bedeutet euch, zu dem ersten der Brückenbäume zu kommen.

Die Spieler werden von der Sprecherin der Kelchhüter, *Minathiriel Kelchhüter* freundlich empfangen. Die Rettung von Mandavar sowie die Fürsprache Glimmers gibt den Charakteren genügend Reputation, um nicht für Orks gehalten und direkt mit einem Pfeilhagel empfangen zu werden. Da die Elfen jedoch nur wenige (positive) Kontakte zu Menschen haben, werden sie sich dennoch vorsichtig verhalten.

Als Dank für die Rettung Mandavars (der sofort in die Obhut Uridiels und Asta'lorens gebracht wird) wird die Gruppe für eine Nacht aufgenommen, verköstigt, geheilt (max +20 LeP) und mit notwendigen Kleinigkeiten (Flicken, Waffenöl, einige Pfeilspitzen, Proviant etc.) bedacht. Ferner wird Minathiriel ihnen die Geschichte des Schlangenberges erzählen, soweit sie sie selbst weiß.

Beschreibung des Dorfes

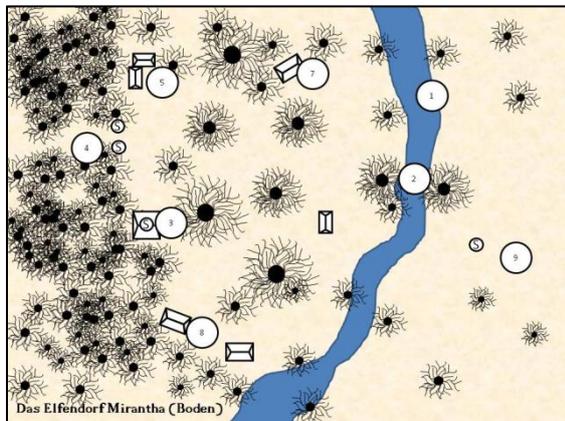
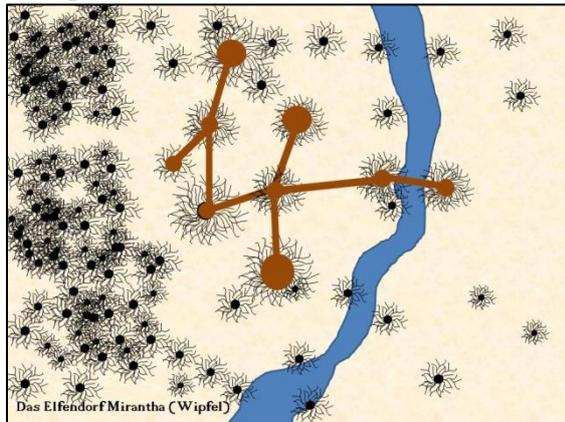
Das Dorf liegt in einem abgeschlossenen Tal In den östlichen Ausläufern des Schlangenberges. Westlich des Dorfes befindet sich die Spitze des Tals mit dem Teich der Tränen. Östlich fließt ein reißender Gebirgsbach, der den Zutritt zum Dorf erheblich erschwert. Letztlich ist es fast nur möglich, über die Brückenbäume über den Bach zu gelangen, was diesen eine Art Torfunktion verschafft. In den Wipfeln geformter Steineichen befinden sich die über Brücken verbundenen Behausungen und Versammlungsräume der Auelfen. Zu Füßen gibt es jedoch einige elfische Funktionsgebäude (eine Schmiede, eine Weberei, eine Töpferei) sowie einen verlassenen alten Tempel der Elfengöttin Nurti.

1 Der Aldaril

Der Aldaril ist ein reißender Gebirgsbach, der eine natürliche Barriere gegenüber dem



Herzwald darstellt. Er kann hier nur über die Brückenbäume oder durch Zauberei überquert werden



2 Die Brückenbäume

Die Brückenbäume sind wie die anderen Wohnbäume mit Holzplateaus bebaut. Der östliche Baum steht jenseits des Flusses. Beide Bäume sind durch eine Hängebrücke miteinander verbunden.

3 Nurti Tempel

Der verfallene Nurtempel ist von Sträuchern, Ranken und Wurzelwerk durchsetzt. Von dem einst imposanten Gebäude ist nunmehr die Cella übrig geblieben, in deren Mitte eine Nurtistatue mit zu einer Schale geformten Händen steht. Aus der Schale ergießt sich ein Rinnsal auf den Boden. Dieses „heilige“ Wasser der Ahnen, dient den Elfen bei der rituellen Waschung und Heilung, die sie trotz der eingestellten Verehrung der Göttin, seit Jahrtausenden durchführen.

4 Statuen von Orima und Zerzal, Zugang zum Tränensee

Die zwei Statuen der Orima (Elfenfrau mit verbundenen Augen, Füllhorn und Schwert) und Zerzal (Elfenfrau mit Luchskopf und Jagdspeer) wachen über den Eingang zum Tränensee. Die Magie der Statue (ein sehr starker WIDERWILLE UNGEMACH gegen andere Elfen und Lebewesen, die nicht das Salasandra des Stammes hören) lässt die SCs jedoch davor zurückweichen.

5 Weberei und Lagerhaus

Ein altes Lagerhaus für verderbliche und vor Wasser und Witterung zu schützenden Gegenständen, Waffen und Lebensmitteln. Das Haus wird stets durch einen Elfenwächter bewacht.

6 Schmiede

Die alte Schmiede des Dorfes wird nur in sehr seltenen Fällen von Baldorec Zauberklinge zur Reparatur der Elfenrüstungen und -waffen genutzt. Eine neue Elfenwaffe wurde hier seit vielen Jahrhunderten nicht hergestellt. Die aktuellen Ereignisse veranlassen ihn jedoch dazu, bald wieder ein altes Elfenschwert neu zu schmieden (siehe Nebenquesten).

7 Töpferei

Eine Töpferei ohne Besonderheiten.

8 Rüstkammer

Die Rüstkammer der Elfen wird ebenfalls ständig von einer Wache sowie einen Humuselementar bewacht, der jeden Eindringling mit seinem Wurzelwerk verstrickt und erwürgt. Die Kammer beinhaltet die wenigen alten Waffen, die die Elfen aus Mirasthir bergen konnten sowie eine Unzahl von Pfeilen für die Jagd und zur Abwehr der Orks.

9 alter Vorplatz, Pyr Dakor Statue

Der alte Vorplatz dient den Elfen vor allem der Abwehr der Orks, die dann und wann in ihren Spähkommandos trotz der Magie der Bäume nach Mirantha finden und ihr Heil zumeist im Angriff suchen.



Im Zentrum steht eine alte Pyr Dakor Statue.

Bewohner des Dorfes

Etwa 120 Elfen und 20 Si'anna bevölkern Mirantha. Zu den wichtigsten Bewohnern zählen:

Minathriel Kelchhüter, Anführerin der Angh'aloril und Bewahrerin des „Angalahn“ (siehe Dramatis Personae).

Baldorec Zauberklinge, 442, lange schwarze Haare, trägt meist Lederpanzer und Wolfsmesser, sehr ruhig und in sich ruhend i.S. eines Philosophenkriegers, Zauberschmied, Ausbilder und Schwertkämpfer (Elfischer Kämpfer).

Uridriel Rosentanz, 571, langes hellblondes Zauberhaar, amethystfarbene Augen, weißes Elfenkleid, keine Waffen, Zauberweberin, Seelenheilerin und Seherin

Asta'loren Baumhirte, 328, schwarze kurze Haare, Asdariahtätowierungen, tiefschwarze Augen, Voll-Blut-Pragmatiker Heiler und Kräuterkundiger (Zauberweber)

Ocaldaron Rabenklinge, Verteidiger des Dorfes, 98 Jahre, blonde Haare, heißblütig, laut, fremdenfeindlich und xenophob. stets in elfischer Rüstung und mit zwei Elfensäbeln bewaffnet (Elfischer Kämpfer).

Whisper und Glimmer, Hüterinnen des Teichs und „Botschafterinnen“ der Si'anna Beide sind blondhaarig und tragen nur wenig „Blattwerkkleidung“. Whisper hat Libellen, Glimmer Schmetterlingsflügel.

Peleor Sternenschütze, 221, schwarze Haare, smaragdfarbene Augen, Meisterlicher Bogenschütze Jäger und Waldläufer, Anführer der Verteidiger des Dorfes (Elfischer Waldläufer).

Tavion Zeitenstimme, 790, braune Haare, schwarze Augen, zurückgezogen und xenophob, lebt häufig in seiner eigenen Welt, ist jedoch ein Kenner der elfischen Geschichte und ein hervorragender Barde und Musiker (Legendensänger)

Taniel Pfauensang, mit 7 Jahren die jüngste Bewohnerin des Dorfes. Eines von insgesamt 6 Elfenkindern.

Hinzu kommen noch viele weitere Elfen und Si'anna, die Sie gern noch ergänzen können. Wenn Sie wünschen, können diese Bewohner durchaus Nebenaufgaben für die Spieler bereithalten (siehe Anhang). Martellus wird nun aber eher dazu drängen, den Hauptauftrag zuerst zu Ende zu bringen. Dennoch kommt es in Frage, wenn die Spieler auch bei den Auelfen Reputation und damit Vertrauen sammeln wollen.



Informationen in Mirantha

Die Bewohner des Dorfes werden den SCs vorerst sehr reserviert und vorsichtig gegenüber sein. Hinzu kommt, dass die meisten von ihnen ausschließlich Isdira sprechen. Kundige Helden, werden allenfalls zu den oben genannten Personen Kontakt bekommen.

Spielen Sie mit Reputationspunkten, werden die meisten NSCs erst ab 10 Reputationspunkten überhaupt mit den SCs



sprechen. Minathiriël und Mandavar (nach seiner Genesung) hingegen, können jederzeit Auskunft geben. Haben die SCs erfolgreich an der Abwehr eine Orkpatrouille teilgenommen, werden die auch die anderen Elfen offener.

Informationen über Mirantha & Mirasthir

Rep. 0

(1) Mirantha ist ein Elfendorf. Das seht ihr doch. Wenn ihr mehr wissen wollt. Geht zu Minithiriël.

(2) Die Si'anna sind unsere Freunde. Sie schützen uns und wir schützen sie.

Rep. 10

(1) Mirantha war einst eine Art Kloster der Nurtipriester Mirasthirs. Hier wurde ausgebildet, meditiert und gelernt.

(2) Mit dem Fall Minasthirs retteten sich viele Elfen nach Mirantha und formten hier ein Bollwerk des Widerstandes gegen das Chaos und das Böse. Es hat bis heute bestand.

(3) Die Schmiede ist seit Jahrhunderten nur zur Reparatur von alten Waffen und Rüstungen genutzt worden. Seitdem das Friedenslied verstummt ist, hat Urdiriël prophezeit, dass der Tag kommen wird, an dem eine neue Waffe geschmiedet wird.

(4) Minathiriël ist die älteste und weiseste von uns.

(5) Das Tal der Tränen ist für die, die unser Lied nicht hören, unzugänglich.

(6) Die Si'anna sind Feenwesen. Nahe dem Menschendorf Helmark hat es sie einst auch gegeben.

(7) Wir nennen uns Kelchhüter –Die Angh'aloril, da wir seit Urzeiten den Anghalahn bewachen. Einen magischen Gral aus alter Zeit.

Rep 25

(1) Mirasthir war eine Stadt der Krieger und Barden. Einst wurde sie Vislar genannt und diente den Kriegerbarden aus Simyala.

(2) Die Ruinen der Stadt liegen im Norden des Herzwaldes, geschützt durch den stärksten Herzbaum.

Rep. 40

(1) Minathiriël beherrscht vieles, was die Hochelfen beherrschten. Ihre Großmutter Durianvee Morgentau war die letzte Elfe, die in Minastir geboren wurde.

Informationen über den Schlangenberg

Rep 0

(1) Ein alter Feuerberg, bewohnt von grimmigen Kreaturen wie Menschen und Orks.

Rep. 10

(1) Der Berg beherbergt eine alte Tempelanlage, älter als Minasthir selbst

(2) nur die Si'anna können euch zu dem Eingang bringen.

Informationen über den Herzwald

Rep. 0

(1) Der Wald ist uns heilig.

Rep. 10

(1) Die fünf Herzbäume erschaffen ein magisches Feld, welches die Wesen von Minasthir und Mirantha fernhält und jeden Eindringling verwirrt. Nur wir und die Si'anna kennen die verschlungenen Pfade.

(2) Der Herzwald wurde in jüngster Vergangenheit von einem bösem Schatten heimgesucht. Tiere verenden, Pflanzen vergehen. Wir sind besorgt.

(3) Der Wald beherbergt die Herzwaldgrotten. Sprecht mit Minathiriël darüber.

(4) Vor vielen Jahren kamen die Orks in diesen Wald. Sie lernten die Pfade zu gehen und immer wieder kommt es zum Krieg mit ihnen. Wir fürchten, dass sie einst die Herzbäume zerstören könnten.

Informationen über die Druiden

Rep. 0

(1) Auch sie sind nur Menschen.

Rep. 15

(1) Die Druiden wachen über den Wald. Sie sind Verbündete aber keine Freunde.

(2) Der Anführer der Druiden ist Gareon, sein Stellvertreter Theokelt Frankan, ein Priester aus Helmark.



Informationen über Helmark & Grautann

Rep 0

(1) Wir gehen nicht in die menschlichen Siedlungen. Wir fürchten das badoc.

Informationen über Bagnador

Rep 10

(1) Die Zwergenbinge wurde zeitgleich mit Minasthir gegründet. Wir haben mit den Zwergen aber niemals viel zu tun gehabt.

Rep. 25

(1) Wir wissen um eine große Schande, die die Zwerge vor vielen Jahren befiel. Aber nicht was sich dort genau zugetragen hat.

(2) Alle paar Jahre hat Minathiri Kontakt zu ihrem Angroschpriester. Was sie dort bereden ist uns nicht bekannt.

Informationen über Nebain/den Alp

Rep 0

(1) Der Tod geht im Herzwald um. Er muss besiegt werden.

Rep 15

(1) Die älteren von uns spürten sein Wesen vor vielen Hundert Jahren. Wir wissen aber nicht, wer er ist.

Rep. 25

(1) Minathiri war besorgt, als sie von dem Geist und seiner astralen Art hörte. Sein Lied habe sie schon einmal vernommen.

Die Geschichte des Schlangenberges

Sobald sich die Spieler in Mirantha gestärkt und evtl. sogar neu ausgerüstet haben, wird Minathiri ihnen die Geschichte des Schlangenberges und ihres Volkes erzählen. Wenn sie mit Nebenaufgaben und Reputation spielen, sollten die SCs 15 Reputationspunkte gesammelt haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Vor vielen Jahrtausenden herrschten Wesen die wir die Ophidri, Die „Schuppenlosen“ über diesen Landstrich. Doch als die Hochelfen diese Gebiete erschlossen, trachteten sie danach die ophidischen Bewohner zu vertreiben. Und in ihrer Arroganz und Verblendung es gelang ihnen. Die hochelfischen Siedler aus Simyala gründeten im Herzwald die Elfenstadt Mirasthir, deren Ruinen noch heute unter unserem Schutz stehen.

Die Ophidri waren ein fremdartiges Volk, besaßen jedoch große Macht und vollbrachten architektonische Meisterleistungen. Auch am Schlangenberg besaßen sie eine Tempelanlage, wo sie finsternen Göttern huldigten. Mit ihrem Fall vor den Elfen Simyalas, versiegelten sie die Anlage und verschwanden spurlos aus der Geschichte.

Die Elfen Mirasthirs lebten viele Jahrhunderte lang in Frieden im Herzwald und die Anlage der Ophidri geriet in Vergessenheit. Als die Namenlosen Horden über das Land hereinfelen und die Elfenstädte aus der Geschichte getilgt wurden, wusste kaum noch jemand über die Kultstätten des längst vergessenen Volkes.

Jahrtausende später kamen die Menschen in dieses Land und siedelten sich um den Herzwald herum an. Einigen von ihnen gelang es, die alte Anlage aufzusuchen. Doch auch sie hielten ihr Wissen um diesen Ort vor anderen zurück.

Die letzte Menschenfrau, die wir kennen, war die Hesindepriesterin Argelia, welche sich in der Tempelanlage niederließ. Argelia war eine freundliche und fürsorgliche Frau, doch der Tod ihres Geliebten in den Herzwaldgrotten, herbeigeführt durch einen Hohepriester des menschlichen Sonnengottes, belastete sie schwer. Mit der Zeit geschah etwas mit ihr, was auch wir nicht nachvollziehen können. Sie wurde zu etwas, was Chaos und Tod bedeutet. Und mit ihr veränderte sich auch



der alte Tempel der Anlage. Auch noch heute wacht Argelia in Gestalt eines furchterregenden Monsters über den Eingang zu den Kultstätten des vergessenen Volkes.

Wenn ihr wirklich dorthin wollt, solltet ihr zuerst die Herzwaldgrotten aufsuchen. Vielleicht findet ihr dort etwas, was euch in der Konfrontation mit ihr helfen könnte.

Minathiriell weiß (angeblich) nichts über die genaue Beschaffenheit Argelias. Sie weiß nur, dass sie schon ungewöhnlich lange (über 600 Jahre) lebt und sich ihre Persönlichkeit ins Bestialische geändert haben muss. Fest steht zudem, dass es bisher niemandem gelungen ist, aus der alten Tempelruine lebend oder klaren Verstandes zurückzukehren.

Minathiriell wird über die Ophideer ebenfalls wenig berichten. (Sie lügt, schützt sich aber mit einem exzellenten „Seidenzunge Elfenwort“). Wenn die Gruppe hierzu mehr Antworten benötigen, sollten sie die alte Anlage aufsuchen.

An dieser Stelle mag es sein, dass die SCs ihren Auftrag in Frage stellen. In diesem Fall können sie durchaus nachverhandeln. Allerdings erweist sich Martellus diesmal als geschickter und zäher Verhandlungspartner (maximal 25D pro Person). Natürlich steht es den Spielern auch frei, den Auftrag ganz aufzugeben. In diesem Fall werden Martellus, Andrasch und Atorvan allein weiterreisen.

Für die Spieler ergeben sich nun neben der Aufgabe des Auftrages zwei Möglichkeiten:

1. sie können direkt den Tempel mit Hilfe der Elfen aufsuchen
2. sie können vorher in den Grotten des Herzwaldes nach Argelias Geliebten suchen.

Betonen Sie, dass Minathiriells Vermutung in den Grotten etwas zu finden sehr vage ist. Nutzen die SCs jedoch übersinnliche

Fähigkeiten (Astrologie, Prophetik, WEISHEIT DER BÄUME oder ähnliche Zauber) oder sogar Glück (z.B. Münzwurf), wird dies zu den Grotten führen.

Hierfür stellt ihnen Minathiriell gern Glimmer als Kundschafterin und Führerin zur Seite.

Die Reise zu den Grotten des Herzwaldes kann sowohl beschwerlich als auch sehr einfach sein. Passen Sie dies einfach an die Bedürfnisse der Gruppe an. Mögliche Zufallsbegegnungen finden sie weiter oben.

Wollen die Spieler lieber noch längere Zeit im Elfendorf verbringen, steht ihnen dies frei. Sie können durchaus von den Elfen lernen, mit ihnen Handel treiben oder hier einfach nur regenerieren. Einzig der Zugang zum Teich der Tränen wird ihnen vorerst verwehrt bleiben.

Zudem können Sie einige Stimmungsszenen zum behüteten und unbeschwerten Leben in Mirantha einfügen

Vorschläge für eingefügte Stimmungsszenen:

Pelor Sternenschütze fertigt nach alter Sitte einige Pfeile aus den Federn der Pfauen und Blutulmenholz.

Die verwundete Elfe Tiviriell wird zum Tempel der Nurti gebracht. Hier trinkt sie von dem zauberkräftigen Wasser der Ahnen und wird in ihren Wunden geheilt.

Nachts erneuern einige Elfen ausgebrannte Immerlichter auf den Plattformen und Wendeltreppen.

Ein Trauerlied für verstorbene Elfen hallt durch die Nacht. Einige Elfen mit Laternen nehmen still Abschied von den Toten.

Ein Elfenjunge versucht sich an Schnitzereien seines ersten Bogens und



wird von einem alten Elfen darin unterstützt.

Einige Si'anna jagen einander und einige Elfenkinder auf den Baumwipfeln

Nachts schwirren die SI'anna als leuchtende Whisps durch das Dorf.

Eine Elfenpatrouille kehrt zurück. Die Elfen grüßen die Rückkehrenden.

Urdriel erzählt den Elfenkindern und – jugendlichen von den alten Zeiten Simyalas und Tie'Shiannas sowie von Bhardona, der Gefallenen.

In einem der alten Gebäude finden die SCs ein Zaubergemälde, welches die Inseln im Nebel zeigt...

Die Herzwaldgrotten

Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Auf der Suche nach Informationen über Argelia in den Herzwaldgrotten. Hier Treffen auf den Geist des Thyrvan und Erhalten seiner Ausrüstung

Stimmung:

Unheimlich, unbekannt, gefährvoll. Ein „unberechenbares“ Dungeon voller gefährlicher Abschnitte und Kreaturen.

Musik:

Fallout 1+2 Soundtrack
Dragon Age Soundtrack– Ruins of Ostagar
Oblivion OST – Unmarked Stone
Erdenstern – Into the Dark
Starcraft 2 – The Hive

Beleuchtung:

Kerzenlicht, Kaminschein

Stimmung der NPCs:

Andrasch:

Erkennt schnell die Gefährlichkeit der Höhle, wachsam, führend

„Verdammt, das ist hier schon recht gefährlich. Passt auf wo ihr hintretet!“

„Hier ist es dunkel wie in Borons Arsch!“

Martellus Jarelon

Ängstlich, abgelenkt durch viele Kleinigkeiten

„Da vorn. Da war gerade noch ein Schatten!“

Atorvan Avenhardt

Sehr wachsam und misstrauisch

„-“

Glimmer

Verspielt, aber sich der Gefahr bewusst

„Ich leuchte mal den Weg. Aber ihr seid direkt hinter mir, ja?“

Unter Beobachtung



Sobald die Spieler in die Nähe der Grotten kommen, befinden sie sich zudem in Argelias Einflussphäre. Ab hier wird sie die Spieler mit Hilfe des Ophidariums genauer beobachten und ihre Stärken und Schwächen versuchen zu analysieren. Sie kann daher im Finale sehr gut die Stärken und Schwächen eines Charakters sowie die Gruppenkonstellation einschätzen.

Diese Beobachtung verläuft so geheim, dass sie selbst von Magiekundigen nur sehr schwer erkannt werden kann (OCULUS oder ANALYS mit 10 ZfP*). Geschieht dies dennoch, kann der Zaubrer eine magische Sphäre erkennen, die ihnen in gebührendem Abstand folgt.

Argelia wird vorerst nur beobachten, jedoch nicht versuchen, die Gruppe zu behindern.



Der Eingang

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Wald lichtet sich und Glimmer schwirrt aufgeregt durch die Baumwipfel. Mit einem „Da vorn ist es!“, huscht sie an euch vorbei und führt euch an den Fuß eines gewaltigen Felsbrockens, an dessen Fuß ein dunkler Zugang über eine verwitterte Treppe in die Tiefe führt. FLIMFLAMFUNKEL, spricht Glimmer und wird von hellem Licht umgeben. Stolz schwebt sie lebendes Irrlicht vor euch. Eure Magier sind erstaunt über diese Variante des Zaubers, während Andrasch nur leise vor sich hin flucht und schwört, einst alles Drachenwerk zu vernichten.

Der Zugang zu den Grotten ist nicht sonderlich gut getarnt. Die Gruppe hätte ihn auch so finden können, allerdings gehört auch dieser Ort zu den verwunschenen Plätzen, der aktuell nur durch Glimmer und einige andere alte Bewohner des Waldes aufgesucht werden kann.



Allgemeine Beschreibung

Die Grotten des Herzwaldes bestehen aus sechs Teilen:

Nordwestliche Grotten (Untote, Thyrvan)
 Nordöstliche Grotten (Eingang)
 Zentrale Höhle (Neunauge)
 Östliche Grotte (Spinnen)

Südliche Grotte mit Tempel
 Südwestliche Grotte (leer)

Die Beleuchtung ist allseits so schwach, dass mit Fackeln oder FLIMFLAMFUNKEL Licht erzeugt werden muss.

Vor dem Eingang der Höhlen lässt sich mittels einer Fährtensuchenprobe mit 5 TaP* erkennen, dass Orks hier häufiger ein- und ausgehen, zuletzt vor etwa drei Tagen.

Nordöstliche Grotten

Die nordöstlichen Höhlen sind der Zugang zu den tiefer gelegenen Anteilen der Herzwaldgrotten. Die Beleuchtung ist schwach. In den einzelnen Höhlen haben sich vor allem wilde Tiere eingemistet.

Westliche Grotte

Hier haben sich 2W20 Fledermäuse eingemistet, die beim näherkommen schnell nach außen fliehen und für den ersten „Schockeffekt“ sorgen können.

Östliche Grotte

Hier ruht ein großer Höhlenbär, welcher sofort angreift, sobald sich ihm jemand nähert und eine Schleichenprobe+4 misslingt.

In seinem „Hort“ befinden sich einige Gerippe von Orks und Menschen, jedoch nichts wirklich Brauchbares.

Werte des Höhlenbären

INI:	6+W6	PA:	6	WS:	13
RS:	3	LeP:	70	MR:	4
		AeP:	-	GS:	8
		AuP:	30	GW:	12
Biss		DK:	H	AT:	12
		TP:	2W6+4		
Pranke		DK:	H	AT:	11
		TP:	2W6		

Kampffertigkeiten:

Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 4), großer Gegner, Gelände (Höhle)

Besonderheiten:



Der Biss kann nur nach einem erfolgreichen Doppelangriff oder gegen liegende Gegner eingesetzt werden.

Beute

350 Rationen Fleisch, Fell (10D)

Zentralhöhle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der abschüssige Gang führt euch nach zehn Metern urplötzlich in eine gewaltige Höhle von mehr als zehn Metern Deckenhöhe. Stalaktiten hängen von oben herab, Stalaktiten erheben sich aus dem spiegelnden dunklen Wasser vor euch. Auf einzelnen Plateaus liegen eine Unzahl an unvollständigen Skeletten menschlicher und orkischer Herkunft. Arme Kreaturen, die anscheinend keinen der vier weiteren Ausgänge aus der Höhle erreichten.

Auf drei der größeren Plateaus erkennt ihr zudem einige große Bronzeglocken mit seltsamen Insignien. Ihr Nutzen in der Höhle scheint unklar.

Wenn die SCs aufmerksam zur östlichen Seite sehen:

Links von euch erkennt ihr ein aus Brettern zusammengeflacktes schwarzes Ruderboot. Am Bug sind mehrere Ork- und Menschenschädel angebracht. Alles deutet darauf hin, dass Orks dieses Boot häufiger nutzen.

Wenn einem SC eine Sinnenschärfeprobe +4 gelingt:

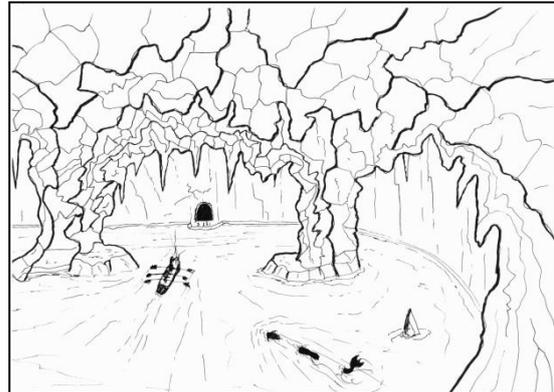
Das tiefschwarze Wasser scheint nur ruhig. In seiner Tiefe sind Verwirblungen zu erkennen. Etwas Großes muss dort unten hausen...

Die zentrale Grotte ist vollständig überschwemmt und an vielen Stellen deutlich tiefer als 20 Meter. Hinzu kommen eine Vielzahl an weiteren unterseeischen Kavernen und Höhlen und Verbindungen zu den gefluteten Tunneln unter dem Schlangenberg. Gefährlichstes Element des Sees ist ein Riesenneunauge,

welches hier lebt und nur auf Beute wie die Charaktere wartet.

Das uralte Neunauge besitzt in etwa die Werte einer Seeschlange und dürfte für die Spielercharaktere kaum zu bezwingen sein (LeP 750, RS 8, AT 12, TP: 2W20).

Daher müssen sich die Spieler einige Gedanken dazu machen, wie sie auf die andere Seite des Sees kommen können, ohne als Zwischenmahlzeit zu enden.



Bei genauerem Hinsehen erkennen die Charaktere zum einen ein altes Ruderboot orkischer Herkunft (Dieses Boot dient den Orks bisweilen dazu, die Tempelanlage im Süden der Höhlen aufzusuchen) zudem auf drei der kleinen Inseln Pfosten mit einigen Bronzeglocken. Werden diese geläutet taucht das Neunauge auf, erhebt seinen Kopf aus dem Wasser und empfängt nahezu hypnotisiert die Vibration der Glocke. Die Spieler müssen daher nur sicherstellen, dass eine der Glocken ständig geschlagen wird. Dies kann zum einen Glimmer bewerkstelligen, zum anderen jedoch auch Pfeilbeschuss, Zauberei, Dschinne oder auch durch einen beschworenen Dämon.

Wird das Neunauge allerdings angegriffen, wird die Trance unterbrochen und das Wesen wird angreifen und kann erst nach Ablauf einer Stunde wieder durch die Glocken in Trance versetzt werden.

Untersuchen die SCs die Glocken genauer, so können sie herausfinden, dass diese orkischer Machart sind. Bei entsprechendem Zaubereinsatz zudem, dass sie mit einem unbekanntem orkischen



Ritual, ähnlich dem Druidenzauber „Halluzination“ belegt wurden. Die Glocken wurden von den Orkschamanen eingesetzt, um das Neunauge zu besänftigen.

Alternativen zu den Glocken ist eine vollständige Vereisung des Sees durch Magie, das Erklettern der Stalaktiten (Mehrfache Kletternproben +5), Schwimmen (keine gute Idee), oder doch der Angriff oder die Bezauberung des Neunauges (MR 7).

Eine weitere Methode der Überwindung des Neunauges, mag das Hervorlocken des Erdwurmes aus den südlichen Grotten sein. Dieser Wurm wird dann mit dem Neunauge einen wahrhaft epischen Kampf der Monster entfachen, der beide Kontrahenten in den Tiefen der Zentralgrotte für ewig verschwinden lässt.

Östliche Grotten

Die spinnennetzverhangenen östlichen Grotten werden von einer Familie aus vier Höhlenspinnen bewohnt, die hier unter anderem ihre Brut großziehen und vor allem von Fledermäusen und verirrtten Vögeln leben. Die Lage der einzelnen Kavernen ist dem Lageplan zu entnehmen. In den Höhlen befinden sich außer einigen abgenagten Skeletten nur wenige verwertbare Fundstücke. An der Decke der großen Höhle besteht ein schmaler Tunnel zur Oberfläche in den Herzwald, von wo schon einmal Beutetiere in das Revier der Spinnen eindringen. Dieser Tunnel ist für Menschen oder Zwerge allerdings kaum zu erreichen und auch nach einigen Metern nicht mehr passierbar.

Die Spinnen werden die SCs bevorzugt aus dem Hinterhalt angreifen und warten, bis sich einer in ihre Netze verstrickt. Näheres zum Kampfverhalten der Höhlenspinnen finden Sie in der ZBA auf S. 177.



Werte der Höhlenspinnen

INI: 7+2W6	PA: 5	WS: 6
RS: 3	LeP: 25	MR: 9
	AeP: -	GS: 8
	AuP: 20	GW: 5
Biss	DK: H	AT: 8
	TP: 1W6+2	+Gift

Kampffertigkeiten:

Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Höhle)

Besonderheiten:

Der Biss verursacht eine Vergiftung der Stufe 4 (siehe Zoo-Botanika S. 177).

Beute

Giftdrüse (2D)

Südliche Grotten

Die südliche Grotte weist im Gegensatz zu den anderen eine Anlegestelle für das orkische Boot auf. Generell scheint es, als dass Orks hier häufiger halt machen (Fahrtensuchenprobe +3). Letztlich handelt es sich um das Gebäude in der Grotte um einen uralten Tempel aus der Zeit der Ophideer, welcher jedoch eingestürzt und kaum noch als Tempel zu erkennen ist.

Allerdings bewohnt ein gewaltiger Erdwurm die Ruinen, der von den Orks als „Gesandter Tairachs“ verehrt wird. Einmal pro Mond wird eine Gruppe Orks hierher gesandt, die dem „Erdgott“ ein Opfer darbringen.

Heute wird die Gruppe jedoch nicht auf diese Gesandtschaft treffen. Dies bedeutet aber nicht, dass der Wurm keinen Hunger hätte. Sobald die Spieler die Ruine einige Zeit untersuchen, wird unter ihnen der



Boden beben und der Wurm stößt aus dem Erdreich empor, um sie zu attackieren.

Werte des Erdwurms

INI: 7+W6	PA: 3	WS: 25
RS: 4	LeP: 100	MR: 12
	AeP: -	GS: 12
	AuP: 250	GW: 10
Biss	DK: H	AT: 8
	TP: 4W6+2	
Zermalmen	DK: H	AT: 5
	TP: 2W20	

Kampffertigkeiten:

Besonderheiten:

Sehr großer Gegner

Beute

4 Reißzähne (15 D)



Bei genauerer Untersuchung (Geschichtswissen +4) ist der alte Tempel am ehesten echsischen Ursprungs (de facto ophidischen Ursprungs), lässt sich aber keiner Epoche zuordnen. Es finden sich hier weder besondere Hinweise noch Relikte oder verwertbare Gegenstände.

Alternativ können Sie den Tempel auch als Aufhänger für eine kleine Expedition in tiefer gelegene Grotten und Anlagen der Ophideer nutzen. In diesem Fall befindet sich unter dem Schutt ein Durchgang in die Tiefe, der erkundet werden will.

Südwestliche Grotten

Diese leeren Kavernen beherbergen außer einer hungrigen schwarzen Riesenamöbe nichts Nennenswertes. In der Tiefe drohen Steinschlag und Verschüttung...

Werte der Schwarzen Riesenamöbe

INI: 1+W6	PA: 0	WS: -
RS: 0*	LeP: 50*	MR: 18
	AeP: -	GS: 0.25
	AuP: -	GW: 8
Scheinarm	DK: H	AT: 6**
	TP: 1W6+1 SP /KR	

Kampffertigkeiten:

keine

Besonderheiten:

*erleidet nur Schaden durch Waffen mit einer Schneide oder durch Feuer

**Umklammern (siehe Zoo-Botanica S 157). Ein umklammerter Held erhält jede KR Schaden, eine KK- Probe kann ihn aus der Umklammerung befreien. Je misslungener KK- Probe steigt der Malus der Nächsten um 1. Ist ein Held umklammert, greift die Amöbe keinen anderen Gegner an.

Beute

keine

Nordwestliche Grotten

Die nordwestlichen Grotten sind das Grab Thyrvars, der hier vor vielen hundert Jahren von Häschern Udwins hergelockt, überwältigt und ermordet wurde.

Da Udwin jedoch keine Mitwisser für seine Tat brauchen konnte, waren auch die sechs Söldner des Todes, die Thyrvar hinrichteten. Sie starben durch zwei Bannstrahler, welche die Gruppe begleiteten, jedoch selbst von dem totgeglaubten Thyrvar getötet wurden, bevor sich dieser in die westlichste Grotte zurückschleppen konnte und dort verstarb. Seitdem ziehen sie als Untote unruhig durch die Kavernen und Höhlen, können aber diese aufgrund des Zentralsees nicht verlassen.

Der westliche Teil der Höhlen ist zudem seit etwa 70 Jahren überflutet und kann nur durch Tauchen erreicht werden.

Die Erste Grotte

Die erste Grotte westlich des Zentralsees konfrontiert die Spieler direkt mit zwei



mumifizierten Söldnern, die die Gruppe voller Hass auf alles Lebenden attackieren.

Werte der Untoten

INI: 12+W6	PA: 5	WS: -
RS: 3	LeP: 32	MR: 15
	AeP: -	GS: 10
	AuP: 500	GW: 9
Klauen	DK: H	AT: 11
	TP: 1W6+2	

Kampffertigkeiten:

Starke Regeneration (1 LeP pro 1 KR)

Wuchtschlag

Doppelschlag

Besonderheiten:

Verwundbarkeit durch Feuer (SPx2)

Beute

1W6 Dukaten alter Prägung

Die weiteren Grotten

In jeder Grotte können die Charaktere auf weitere Untote treffen (insgesamt sind es 6 Söldner). Ansonsten bieten die Grotten nichts von Wert oder Interesse. In der nördlichsten Grotte liegen die Überreste der zwei Bannstrahler, welche von Thyrvvar getötet wurden. Ihre Ausrüstung ist durch die Feuchte der Kavernen fast komplett zerstört worden. Einzig 3W6 Dukaten lassen sich von den zwei Toten noch bergen.

Der geflutete Tunnel

Vor einigen Jahren zerstörte ein Erdbeben die westliche Wand dieses Tunnels. Durch das einströmende Wasser wurde der Gang geflutet und kann nun nur durch Tauchen oder die Verwendung entsprechender Zauberkräfte, Kräuter oder alchemistischer Elixiere passiert werden.

Um den Tunnel zu durch tauchen sind zwei Schwimmenproben +2xBE notwendig, bei deren Misslingen der betreffende Charakter 2W6 AuP verliert und beide Proben wiederholen muss bis er es entweder schafft, aufgibt oder ertrinkt. Andere Möglichkeiten sind Kajubo oder Kairan, welches im Herzwald gefunden werden konnte.

Thyrvvars Grab

Jenseits des gefluteten Tunnels betreten die SCs eine von Phosphorpilzen erleuchtete Kaverne, an deren Westwand das Skelett des Nordmannes am Boden liegt.

Sobald die Spieler das Grab betreten, wird ihnen der blau schimmernde Geist des alten Recken gegenübertreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Schein eurer Fackeln wird übertönt von dem bläulichen Licht der Phosphorpilze der nächsten Höhle. Doch diese sind nicht das einzige, was blau schimmert. Über dem Skelett eines einst recht großen Menschen erkennt ihr die durchscheinende Silhouette eines Nordmannes mit Breitschwert, gewandet in Schuppenpanzer und Drachenhelm. Er scheint schon lange hier zu warten.

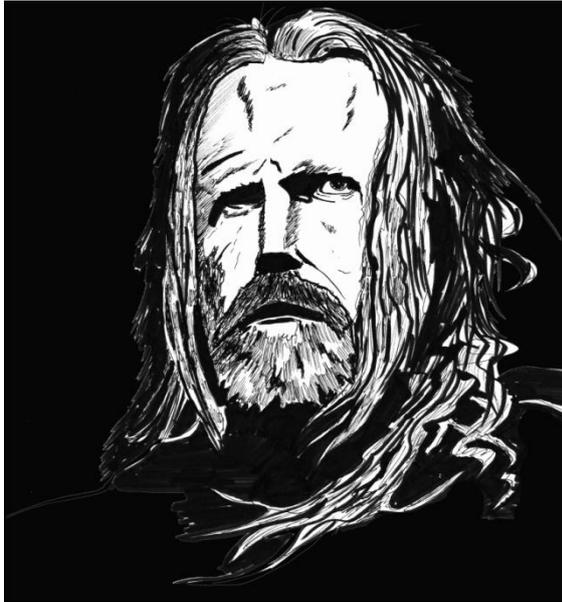
Sobald die SCs näher treten

Der Geist des Nordmannes macht einen Schritt auf euch zu. Das blaue Leuchten nimmt zu. Mit verzerrt widerhallender, aber nicht unangenehmer Stimme beginnt der Thorwaler aus dem Reich der Toten zu euch zu sprechen:

„Golgari zum Gruße! Seit Jahrhunderten seid ihr die ersten, die hierher kommen, von einigen Orks abgesehen. Mein Name ist Thyrvvar Eldgrimmsson. Was wollt ihr hier in meinem von Boron verlassenen und für Golgari unerreichbaren Grab?“

Die Spieler können nun dem Geisterhetmann ihr Anliegen vortragen und ihren Plan, den Schlangenberg zu erkunden und Argelia gegenüberzutreten offenbaren.

Thyrvvar weiß nichts über die Beschaffenheit der Anlagen des Berges, da er selbst nie dort war, berichtet aber über seine große Liebe Argelia, eine wundervolle und geistreiche Frau mit der er nach Erfüllung seiner tödlich endenden Aufgabe eine Familie gründen wollte.



Insgesamt kann der Geist ihnen folgende Informationen liefern:

1. Alle Informationen zu Argelia, bis zu ihrer Verwandlung (siehe Dramatis Personae)
2. Die Aufgaben Udwins von Grautann, des Praioshochgeweihten der Graumark
3. Die Umstände, unter denen er und eine Handvoll Getreuer (darunter Argelia und auch Minathiri!) Nebain und seinen Schwarzmagierzirkel jagten und der Praioskirche auslieferten.
4. Der Verrat Udwins aus ihm nicht erklärlicher Ursache.
5. der Aufbau der Herzwaldgrotten

Thyrvar fristet seit Jahrhunderten ein gelangweiltes Un-Leben in den Grotten und sehnt sich nach Erlösung. Dies kann jedoch nur geschehen, wenn er zusammen mit Argelia Erlösung findet und in Borons Reich eingehen kann.

Befindet sich ein SC in der Gruppe, der in etwa Thyrvars Aussehen und Statur hat, wird er ihnen einen ungewöhnlichen Pakt anbieten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Geist betrachtet [Held] genauer und nickt.

„Angesichts eures Anliegens Argelia gegenüberzutreten, biete ich euch Folgendes an: Nehmt meine Rüstung und

Waffen und gewandet euch darin. Dadurch werde ich euch folgen können und vielleicht Argelias Seele und Geist wieder zur Vernunft bringen können.“

Ob die Spieler Thyrcars Angebot annehmen sei dahingestellt, ergibt aber eine neue Option für den Endkampf gegen die Medusa.

Letztlich können die SCs die Grotte auch einfach nur wieder mit den erhaltenen Informationen verlassen oder sogar versuchen, den Geist zu exorzieren (+9).

Bei Thyrvars Leichnam lassen sich folgende Gegenstände finden:

Breitschwert Glorfang (TP 1W+1, BF 7)
Schuppenpanzer (RS 0 BE 5)
Hörnerhelm (RS +0 BE +2)
Fjolmak (Schild, siehe Anhang)

Der so gewandete besitzt zwar viele Nachteile, wird aber von Thyrvars Geist von nun an geschützt (MR +5) und durch Ratschläge dann und wann unterstützt. Hinzu kommt eine zusätzliche Option im Endkampf.

Egal welche Entscheidung die Spieler getroffen haben, sie werden die Herzwaldgrotten irgendwann wieder verlassen und werden von Glimmer zurück nach Mirantha geführt. Hier trennt sich die Si'anna vorerst von der Gruppe.

Rückkehr nach Mirantha

Nach Verlassen der Grotten (was durchaus gleiche Gefahren birgt, wie das Betreten), können die SCs nochmals im Elfendorf ihre Kräfte stärken und regenerieren. Minathiri ist nicht anwesend, sondern befindet sich auf Wanderschaft im Wald (in Wahrheit befindet sie sich in den Ruinen mit Mirasthirs). Thyrvvar wird sich stark zurückhalten und allenfalls einige Kommentare fallen lassen („*Ich hätte nie gedacht, dies hier wiedersehen zu dürfen.*“)



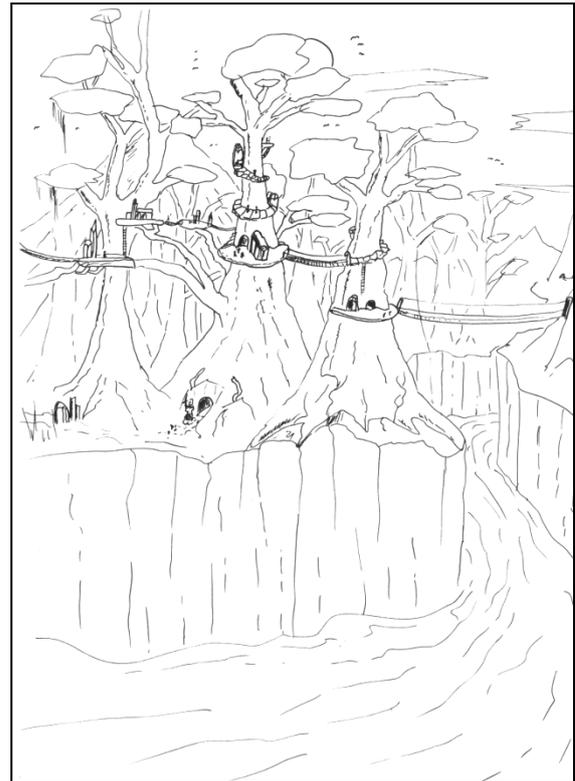
Schade dass Minathriel nicht hier ist. Bei Swafnir, es wäre schön eine alte Kampfgefährtin wiederzusehen“).

Der genesene Mandaver wird den Spielern seinen Dank aussprechen und stellt ihnen drei Heiltränke (D) und zwei Zaubertränke (D) für ihre bevorstehende Queste zur Verfügung. So Sie Bedarf in Ihrer Runde haben, kann Mandavar die SCs auch als weiterer NPC unterstützen.

Sollten Sie mit der Weiterreise noch warten wollen, können die SCs weitere Nebenquesten annehmen.

Ferner kann Baldorec ab einer Reputation von 20 für die Elfen, die Ausrüstung Thyrvars in ihren Ursprungszustand versetzen (Werte siehe Anhang).

Ansonsten wird Glimmer sie durch den Herzwald zum Tor in die Feste des Wahnsinns bringen.



Die Feste des Wahnsinns

Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Das Finale ist nah, die SCs dringen in die Ruhestätte des Ophidariums ein und müssen sich der Goblins, Täuschungen Iribaars und der Medusa erwehren

Stimmung:

Verstörend, verwirrend, in den Spiegelhallen unbegreiflich, wahnsinnig machend

Musik:

The Immediate – Trial of the Archangel

Der Herr der Ringe – Moria

Album Into the Dark

Transformers OST- Decepticons

Beleuchtung:

Hell in den Spiegelhallen, Kerzenlicht im Finale

Stimmung der NPCs:

Andrasch:

Verwirrt, teils hilf- und verständnislos, irgendwann aufbrausend und aggressiv

„Da brat mir einer nen Elf. Schon wieder ein Kubusraum.“

„Haha...jetzt haben wir Amazeroth bei den Eiern! Schlagt auch die anderen Spiegel kaputt!“

Martellus Jarelon

Fasziniert, irgendwann frustriert, dass er die Spiegelhallen nicht versteht

„Es MUSS einen Sinn haben. Sonst wäre es nicht da oder?“

Atorvan Avenhardt

Heroischer Abgang

„Nun geht schon! Wir sehen uns in der Halle der Göttin!“

Thyrvar

Beratend, aber letztlich auch ahnungslos

„Bei Swafnir, was für eine Teufelei!“

Hintergrund

Die Feste des Wahnsinns wurde erst durch das Wirken Argelias als Geschöpf des Erzdämonen Amazeroth zu dieser. Zuvor



war die Feste eine Tempelanlage der Ophideer, in der sie dem alten Echsen Gott Aphard und der Göttin H'szint huldigten. Zudem war sie der Zugangsbereich zum „Weltentor“ der Ophideer, einer Dunklen Pforte, welche in eine uralte Stadt tief unter Grautann und in andere Regionen der Ophideer führte. Diese Pforte wurde zum Ende des zehnten Zeitalters von den letzten Ophideern versiegelt und ruht seitdem unberührt in der Tiefe des Berges.

Als Argelia sich in die uralte Kultstätte zurückzog und einen Pakt mit Amazeroth einging, veränderte der Erzdämon die einst heilige Stätte zu einem Irrgarten um neugierige Abenteurer aufzuhalten, mit ihnen zu spielen und sie letztlich in den Wahnsinn zu treiben. In den Jahrhunderten verlor so mancher sein Leben und seine Seele in den tödlichen Fallen. Vor gut fünfzig Jahren gelang es einem Goblinstamm einen Tunnel in den Eingangsbereich zu treiben. Aufgrund des Besitzes des Ophidariums war es Argelia möglich, die Schamanen des Stammes zu korrumpieren und so die Goblins unter ihre Kontrolle zu bringen. Diese dienten ihr fortan als Wächter und Sklaven über die Hallen.

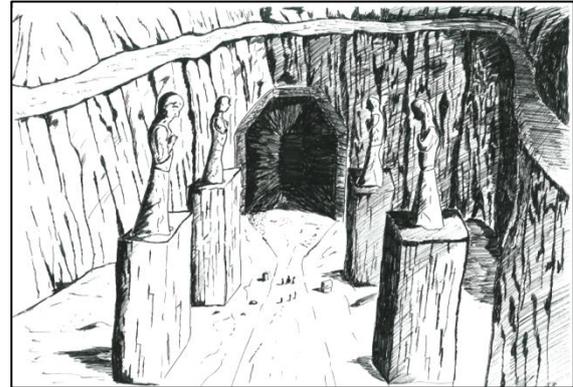
Zugangsbereich

Der Zugang zum Schlangenberg liegt verborgen in einem Nebental des Schlangenberges, nördlich und relativ nahe am Elfendorf. Der Weg dorthin kann durchaus mit weiteren Begegnungen ausgeschmückt werden. Allerdings werden die SCs ihre gesamten Kräfte im anstehenden Finale benötigen, so dass die Reise sicherlich aufregend, aber nicht sonderlich kräftezehrend sein sollte.

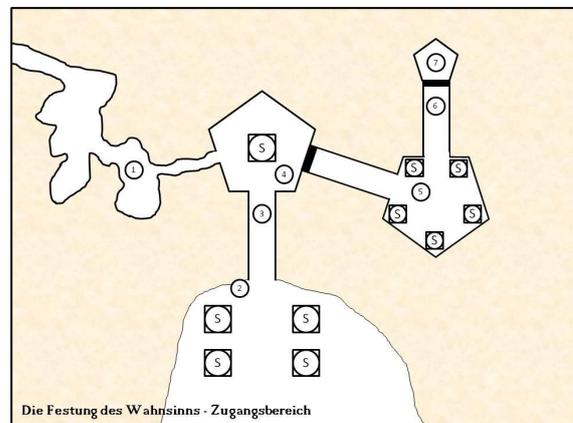
Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Vor euch leuchtet sich der dichte Wald des Tals und ihr erhaltet Blick auf den Tiefsten Punkt der Schlucht. Ein riesiger Durchgang aus uralter Zeit, flankiert von vier Statuen, die fromme menschliche

Gestalten darstellen, führt direkt in die Schwärze des Berges hinein.



Nehmen sich die Spieler die Zeit, die Statuen und das gut 8 Meter hohe Tor zu untersuchen, werden sie auf eine große Anzahl uralter Schriftzeichen (verwandt mit dem Yash Hualay, aber nicht mehr deutbar) stoßen. Die Statuen sind für sie ebenfalls nicht eindeutig zuzuordnen, was vor allem darin liegt, dass sie aus der Zeit der Ophideer stammen. Martellus wird sich gern mit den alten Relikten befassen, will dies jedoch erst nach Beendigung seiner Queste weiter verfolgen.



1 Die Goblinhöhlen

Hier sind Goblins in den Trakt eingedrungen. Sie wurden bereits von Argelia durch das Ophidarium alarmiert und sind auf dem Weg in den Eingangsbereich. Eine zweite Gruppe wird versuchen, den Helden den Weg über das Tal abzuschneiden.

2/3 Das Tal und das zerborstene Tor

Hier stehen die vier Statuen der Ophideer.

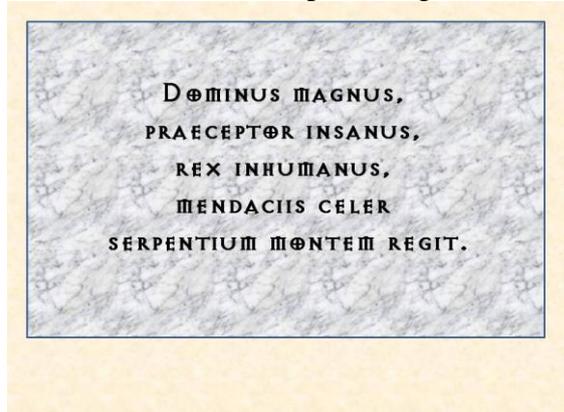


Das einst mächtige Steinportal, welches den Zugang versiegelte, liegt in verwitterten Trümmern am Boden. Auch von dieser Seite sind einige Goblins bereits auf dem Weg, zusammen mit ihren Stammesbrüdern, die Spieler in der Rätselhalle einzukesseln.

4 Die Rätselhalle

Die Rätselhalle stellt den eigentlichen Zugang zur Feste dar. Einst ein Vorraum wurde sie von Argelia mit Hilfe der Goblins neu angelegt und mit einer mechanischen Rätselfalle ausgestattet, die ihr nur „würdige“ Gegner und Opfer bescherten.

Die große Statue zeigt einen Riesen mit sechs Armen und Raubvogelkopf und – beinen. Mittels einer +4 Probe auf Sagen und Legenden, Geschichte, Magiekunde oder Geschichtswissen, kann diese als eine Darstellung des Erzdämonen Iribaar /Amazeroth erkannt werden. Am Sockel der Statue ist eine Steinplatte angebracht:



Helden, die des Bosparano mächtig sind (u.a. Martellus) können dies schnell übersetzen:

Der große Herr / der irre Lehrer/der unmenschliche König/ der schnelle Betrüger herrscht über den Schlangenberg.

Genau zu dem Zeitpunkt, wenn die Charaktere die Tafel erblicken und übersetzt haben, werden die sie verfolgenden Goblins (8 + 1 pro 1 KR) angreifen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als ihr die Steintafel weiter untersucht, hört ein irres Lachen aus der Bresche links von euch. Gelbe Augen blitzen in der Dunkelheit auf. Einige kurze Pfeile rasen an euch vorbei. Sofort machen sich Andrasch und Atorvan zum Kampf bereit. Als noch weitere Goblins im Ausgang gesichtet werden, wird euch schnell klar, dass ihr in eine Falle getappt seid.

Die Goblins werden die Spieler zuerst mit Kurzbögen beschießen. Sobald ihre Zahl auf 16 angewachsen ist, werden sie auch zum Nahkampf übergehen

Werte der Goblins

INI: 8+W6	PA: 8	WS: 4
RS: 2	LeP: 22	MR: 1
	AeP: -	GS: 8
	AuP: 30	GW: 4
Speer	DK: H	AT: 10
	TP: 1W6+2	
Kurzbogen	DK: FK	AT: 13
	TP: 1W6+3	

Kampffertigkeiten:

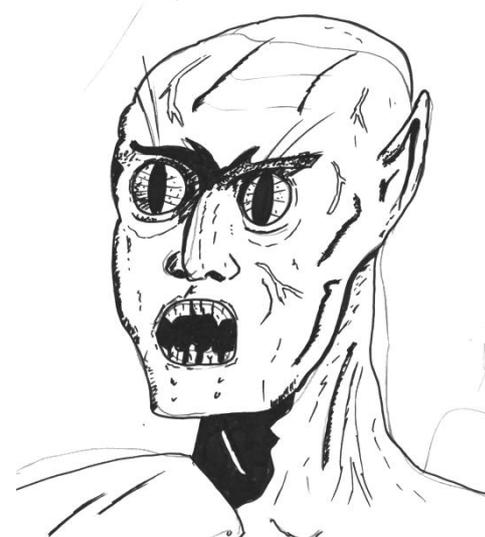
keine

Besonderheiten:

keine

Beute

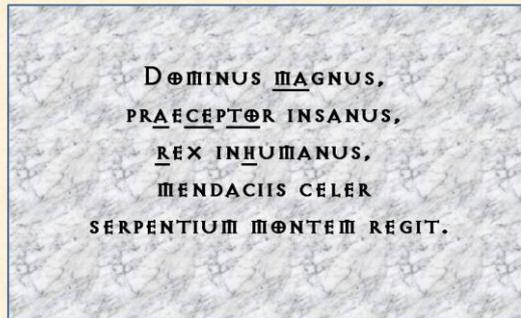
5 H



Insgesamt konnte Argelia den gesamten Stamm (>120) auf die Helden hetzen, die nun nach und nach am Ort eintreffen werden. Den Spielern bleibt daher im



Moment nur mächtige Magie, göttliche Kraft oder außergewöhnliches Kampfgeschick um zu überleben. Alternativ können sie das Rätsel lösen und die Buchstaben AMAZEROTH in der Spruchplatte drücken. In diesem Fall wird die Statue kurz zur Seite gleiten und für einige Sekunden einen Weg in die Tiefe freigeben. Bleiben die Spieler, wird ihnen ein schwerer Kampf bevorstehen.



Problematisch ist, dass der steinerne Zugang einige Zeit offen stehen wird. Atorvan wird als letztes gehen und mit einem gezielten Hieb seiner Ochsenherde den Mechanismus zerstören und damit allein gegen die anstürmenden Goblinhorden stehen. Sein finales Opfer gilt letztlich Martellus Queste und seinem Leben. Würde er dies nicht tun, würden die Goblins den SCs in die Tiefe folgen können.

Die letztendliche Entscheidung, ob Sie Atorvan opfern wollen, liegt bei Ihnen. Für den weiteren Verlauf des Abenteuers wird jedoch von dieser Variante des Heldentodes des Kriegers ausgegangen.

Sobald die Spieler die Treppe nach unten genommen haben werden sie die „*Spiegelhallen*“ erreichen. Eine Rückkehr ist aufgrund des blockierten/zerstörten Mechanismus nicht möglich.

5-7 Halle der Huldigung und Zugang zum Weltentor

Die Halle ist für die Spieler erst passierbar, wenn sich das Tor öffnet. Der Mechanismus dafür liegt in der Wand verborgen und ist blockiert solange Argelia

am Leben ist. Erst danach ist es möglich, die Halle zu erkunden.

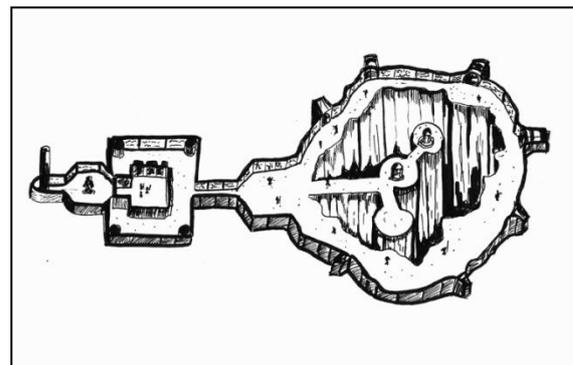
Diese beherbergt fünf Schalen auf Podesten, sowie ein versiegeltes Tor im Norden, welches nur geöffnet werden kann, wenn die Spieler die fünf passenden Schlüsselartefakte besitzen. Zu diesen Zählen u.a. *Argelias Ring* und *Nebains Dolch*.

Die Halle und die Suche nach diesen bieten gewissermaßen den Aufhänger für das Folgeabenteuer „*Gassenschatten*“. In diesem Abenteuer werden die Räume 5-7 vorerst nicht passierbar sein (aufgrund der noch aktiven antimagischen Siegel der Ophideer auch nicht für Magiekundige mit Fähigkeiten in LEIB DER ERDE; PENETRIZZEL und TRANSVERSALIS).

Die Spiegelhallen

Die Spiegelhallen sind Argelias Meisterwerk und Paktgeschenk an Amazeroth, welche sie in ihrem Wahn für den Herrn des Irrsinns schuf.

Die Hallen bestehen aus einer illusionären Unzahl von kubischen Räumen (faktisch nur ein Raum), welche sich in wirrer Reihenfolge verschieben und verschachteln (siehe hierzu als Inspiration der Film „*The Cube*“). Einige der Räume sind leer, andere enthalten tödliche Fallen, wieder andere Illusionen.



Alle Illusionen der Spiegelhallen besitzen eine *Realitätsdichte von 20* und sind daher nur extrem schwer als solche zu erkennen und zu überwinden.

Beschreiben sie das Dungeon so lange als real bis echte Zweifel aufkommen oder die SCs die Illusion mit anderen Methoden auf



die Schliche kommen (ODEM ARCANUM, OCULUS ASTRALIS).

Jeder erlittene Schaden in den Spiegelhallen wird zuerst voll angerechnet. Nach Enttarnen der Illusion kommen folgende Regeln zur Anwendung (Siehe auch WdZ S 26):

1. der wahre erlittene Schaden beträgt $\frac{1}{4}$ des illusionären Schadens.
2. Alle gesammelten Artefakte, Bücher und Gegenstände verschwinden, ebenso Boni und Mali durch Gift, Tränke und Beeinflussungen durch die Illusion.

Letztlich kann die Gruppe die Hallen nur dann erfolgreich hinter sich lassen, wenn sie die Illusion dahinter erkennen und sie überwinden:

Hierzu reicht ein ILLUSIONEN ZERSTÖREN +8, ein entsprechendes Mirakel der Hesinde oder Praioskirche oder ein Schlag gegen die Wand, der einen der Spiegel (15 „Lebens“punkte) zerstört und das gesamte Trugbild zum Einstürzen bringt.

Sollten die Spieler partout nicht auf die Illusion kommen, kann ein Patzer im Kampf, ein fehlgeleiteter Zauber oder auch ein rasender Andrasch aus Versehen einen der Spiegel beschädigen und so zu Hinweisen führen. (siehe „Erkenntnis“ weiter unten)

Die Illusion wird sofort aufgehoben, wenn die Spieler alle 13 Spiegel zerstört haben.

Die Spieler starten irgendwo in dem theoretisch unendlich großen Labyrinth. Von hier müssen sie sich durch die einzelnen Räume kämpfen, bis sie das Geheimnis der Hallen erkennen.

Jede Kammer ist gleich gebaut und weist über dem schweren Stahltor, welches in sie hineinführt eine seltsame Glyphe in verschiedenen Farben auf. Schüren Sie die Verwirrung indem sie den Spielern glauben machen, dass diese irgendeine Bedeutung hätten und kombinieren sie entsprechend Räume mit den Glyphen.

Faktisch besteht kein Zusammenhang zwischen Glyphe, Glyphenfarbe und Rauminhalt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Raum vor euch ist exakt kubisch aufgebaut mit einer Kantenlänge von 5 Schritt. In der Mitte jeder Wand befindet sich eine 2x2 Schritt große Türe die das Gesicht eines alten lachenden Narren darstellt. Über jeder der vier Türen ist eine Kartusche mit einem leuchtenden Rune eingelassen.

Nach einiger Zeit (jeweils nach 2W6 irdischen Minuten oder 1 SR)

Urpötzlich geht ein Ruck durch den Raum, der euch fast von den Beinen holt (GE-Probe -3). Dann hört ihr ein Ächzen und Dröhnen. Die Türe vor euch schließt sich, der Raum gegenüber verschiebt sich und euer Raum scheint sich zu drehen. Als ihr wieder zu euch kommt, erkennt ihr, dass alle Türglyphen im Raum sich gewandelt haben.

Bei genauerer Orientierung, stellt ihr fest, dass ihr euch mit dem Raum im Labyrinth verschoben haben müsst...

Sie können auch folgende Zufallstabellen nutzen (Würfeln Sie dies jedoch nicht am Tisch aus, sonst bemerken die Spieler die Zufälligkeit!):

GLYPHE (W6)

- | | |
|---|--|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |



6 घ

GLYPHENFARBE (W6)

- 1 rot
- 2 braun
- 3 blau
- 4 gelb
- 5 grün
- 6 purpur

RAUMINHALTE (2W20)

2 RAUM DER HEILUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. Der Boden des Raumes ist mit einem hellblauen Dunst überzogen.

Der blaue Nebel sollte die SCs sehr skeptisch machen, heilt aber letztlich alle beteiligten. Das Durchschreiten des Raumes bringt 1 LeP (illusionär), das Einatmen des Dunstes bis zu 2W6 LeP.

3 RAUM DES MANTIKORS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. In der einen Ecke des Raumes liegt ein großes schlafendes Geschöpf, ein Mischwesen halb Löwe und Mensch mit dem Stachelschwanz eines Skorpions. Der Mantikor schläft und scheint euch noch nicht bemerkt zu haben.

Es ist möglich, den Mantikor zu umschleichen (3 Proben +1). Mislingt einer der Proben wird die Chimäre angreifen.

Werte des Mantikors

INI: 10+W6	PA: 9	WS: 8
RS: 2	LeP: 49	MR: 15
	AeP: -	GS: 16
	AuP: 45	GW: 16
Prankenhieb	DK: H	AT: 14

Biss	TP: 1W6+5	DK: H	AT: 14
	TP: 2W6+2		
Stachel	DK: spez	AT: 13	
	TP: 1W6+4	+Gift	

Kampffertigkeiten:

3 Aktionen pro KR, Hinterhalt (4), Gift: Lähmungsgift der Stufe 8, siehe WdZ S.229. Nur einmal pro Stunde einsetzbar

Besonderheiten:

Zum Angriff mit dem Stachel siehe WdZ S. 229.

Beute

Keine (Illusion)

4 BLITZFALLENRAUM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. Die Luft flimmert etwas, ein rauchig-süßlicher Duft liegt in der Luft. In der Mitte des Raumes liegt eine blauglänzende Kugel auf einem gut 4 Spann hohen Podest. Ihre Oberfläche glänzt und spiegelt die bläulich schimmernden Wände wider.

Sobald die SCs ihn betreten:

Eure Haut prickelt und eure Haare beginnen sich aufzustellen. Ein ferner Donner ist zu hören. Von der Kugel geht ein immer lauter werdendes Summen aus, bis sich ein weißer Blitz von der Kugel zu [Held/NSC] entlädt und kreischend zu [Held/NSC] weiterspringt.

Bei Betreten dieses Raumes wird ein Kettenblitz (1W20+5+metall.RS in SP) auf die Gruppe losgelassen. Ist das erste Ziel getroffen, tanzt der Blitz zum nächsten (zufällig ausgewählten) Ziel, richtet dort aber nur 50% des Schadens an. Dies geht so lange weiter, bis der Blitz seine Energie aufgebraucht hat.

5-7 RÄTSELMUND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. In der Mitte des Raumes schwebt eine 1x2x0,2



Schritt große Basaltplatte auf deren Vorder- und Rückseite ein grotesk lachendes Vollmondgesicht dargestellt ist.

Als ihr näher tretet fängt die Fratze an zu sprechen:



Der Rätselmund stellt den Spielern eines der folgenden Rätsel. Lösen die SCs es korrekt, wird der Rätselmund ihnen einen (unnützen) Hinweis auf die Türglyphenkombinationen geben. Richten sie dies so ein, dass diese Informationen vorerst stimmen.

„Im Jahr 15 ist ein Krieger 15 Jahre alt. Im Jahr 10 20 Jahre. Wir kann das sein?“

Lösung: vor Bosparans Fall

„Neulich begegnete mir eine seltsame Kreatur. Sie hatte zwei Augen vorn und 50 hinten. Was war es?“

Lösung: ein Pfau

„Wie viele Stühle benötigt ein Tisch, an dem vier Väter, zwei Großväter und vier Söhne Platz haben?“

Lösung: 4

Jeder Vater ist selbst ein Sohn und kann bereits Kinder haben.

„Ein junger Abenteurer wollte eine Brücke überqueren, die von einem Troll mit einer großen Axt bewacht wurde. Als der Abenteurer näher kam, sagte der Troll: Du musst eine Aussage machen. Ist sie richtig, erwürge ich dich, ist sie falsch wird dein Kopf abgeschlagen. Wenig später ging der junge Mann über die Brücke und ließ den grübelnden Troll hinter sich. Was sagte der Mann?“

„Mein Kopf wird abgeschlagen“. Dies ist richtig, sagt aber, dass er erwürgt wird. Das Paradoxon beschäftigt den Troll.

„Ich fliege, wenn ich geboren werde. Ich liege wenn ich lebe und ich gehe wenn ich sterbe. Was bin ich?“

Schnee

8 RAUM DER TOTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. [1W6] stinkende Leichen liegen am Boden. Ihre Ausrüstung lässt auf Abenteurer wie euch schließen

Betreten die SCs den Raum oder attackieren die SCs die Leichen aus der Ferne aus, werden sich die Toten erheben und die Charaktere angreifen.

Die Werte der Zombies finden sie weiter oben.

7 DIE KIPPFALLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. Ansonsten ist der Raum leer.

Als [Held] den Raum betritt hört ihr ein metallenes Kreischen. Der Boden des Raumes gibt nach, während sich der Boden der anderen Seite des Raumes hebt.

Der Boden wendet sich entlang der Längsachse, sobald jemand die Halle betritt. Gelingt keine GE Probe +BE+2, wird der Charakter stürzen und von den Dornen unter der Kippfalle aufgespießt (2W6+4 SP). Um die Grube zu verlassen ist eine Kletternprobe +4 nötig.

8 RAUM DER LEERE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. Ansonsten ist der Raum leer.



In der Mitte des Raumes steht die steinerne Statue eines Zwergs. Dieser sitzt in der Hocke und hat den Mund weit geöffnet.

Wenn die SCs diesen Raum betreten, wird die Statue einen AEROFUGO VAKUUM auslösen und durch den Mund des Zwergs alle Luft aus dem Raum saugen. Die Auswirkungen des Zaubers finden Sie im LC S. 19.

9-13 LEERER RAUM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. Ansonsten ist der Raum leer.

Dieser Raum ist leer und ungefährlich. Aber das kann lange ungewiss sein.

14 BRUNNENRAUM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. In der Mitte des Raumes steht ein Springbrunnen, der eine bandagierte Schönheit mit Füllhorn darstellt. Aus dem Horn sprudelt klares Wasser in eine Muschelschale zu Füßen der Statue.

Wer von dem Quell trinkt kann folgende Auswirkungen erfahren (W6)

- 1 LeP permanent +1
- 2 AeP oder KeP permanent +1
- 3 LeP permanent -1
- 4 AeP oder KeP permanent -1
- 5 MU +1 permanent
- 6 KL -1 permanent

Nachdem ein Charakter von dem Wasser gekostet hat, ersiegt der Brunnen. Nach Vergehen der Illusion sind diese Veränderungen rückläufig.

15-16 RAUM DER UNRUHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. Ansonsten ist der Raum leer. Als ihr ihn betretet, befällt (Held mit dem höchsten In

Wert) jedoch ein ungutes Gefühl, als ob hier irgendetwas nicht stimmen.

Hier können die Spieler ausruhen, werden aber Opfer schrecklicher Alpträume von Schlangen und Reptilien (keine Regeneration)

17 DIE BIBLIOTHEK



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. Der Raum ist voller Regale, in denen Folianten, Schriftrollen, Bücher und Kartenmaterial gelagert werden. Der muffige Geruch alten Pergaments liegt in der Luft. Auf dem Boden liegen ebenfalls Bücher und Schriftwerk, die keinen Platz an den Wänden gefunden haben

Die Bibliothek enthält eine Vielzahl an Möglichkeiten für den Spielleiter bereit. Einige Bücher mögen tatsächlich wertvolle Informationen und Zaubersprüche bereithalten (einige Sprüche sind hierdurch bei passendem Zeitaufwand sogar erlernbar). Andere wiederum enthalten unwahres oder verbotenes Wissen. Einige Bücher sind zudem magisch beseelt und recht bissig... Was in der Bibliothek genau passiert, überlassen wir Ihnen.

18-22 DER KINDKÖNIG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. Ihr erkennt gerade noch wie ein Kind mit glockenhellem Lachen den Raum durch die [recht/linke] Türe verlässt.



Bei gelungener Sinnenschärfprobe +5

Das etwa 6 jährige Kind (ein Geschlecht ist nicht bestimmbar) schien, als sei es in Bandagen gehüllt. Auf seinem Kopf trug es eine Krone. Das glockenhelle Lachen dröhnt in euren Köpfen unwirklich wider.

Die Illusion ist eine Huldigung Argelias an Amazeroth. Den SCs wird es kaum möglich sein, das Kind zu verfolgen. Schaffen Sie es dennoch mit plausiblen Methoden ist der Blick in das Antlitz des Kindes furchtbar und kann selbst den gestandenen Dämonenjäger zur Verzweiflung bringen (KL – 1W6 für 1W6 SR).

Mit einer Magiekundeprobe +3 oder Götter und Kulte Probe +6 können die Helden die Darstellung des Kindes als Abbild des Erzdämonen Amazeroth erkennen.

19. DECKENFALLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. Ansonsten ist der Raum leer.

Wenn die SCs den Raum betreten haben:

Mit einem lauten Knall fallen alle Türen ins Schloss und verriegeln sich. Dann hört ihr ein scharren. Abrupt beginnt sich die Decke langsam auf euer Haupt zu senken

Der Raum ist komplett versiegelt, die Türen lassen sich aber auf verschiedene Art und Weise öffnen: Schlösserknack- Probe +4, Athletik-Probe +3, FORAMEN mit 4 Asp. Der Mechanismus ist durch eine Mechanikprobe +4 als recht simpel zu identifizieren und durch Verkeilen der Laufrinnen sabotierbar. Gelingt es den Heroen nicht, werden sie nach 1W6 SR tot sein...

20-21. DER WAHNSINNIGE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. In der Ecke des Raumes kauert eine wimmernde

Gestalt, die nur noch zerstückelte Wortfetzen vor sich hinbrabbelt.

Die Spieler stoßen auf die Illusion eines ebenfalls gefangenen Abenteurers, der hier schon dem Wahnsinn verfallen ist. Sie werden dem illusionären „Geschöpf“ nicht helfen können. Gestatten sie jedoch durchaus Heilkunde Seelen Proben. Gegebenenfalls kann der Wahnsinnige auch einige (nutzlose) Tipps zu den umliegenden Räumen geben.

Wollen die Spieler den Wahnsinnigen umbringen, gelingt dies mit Leichtigkeit.

Geschlecht (W6)

1-3 männlich 4-6 weiblich

Rasse (W6)

1-2 Mittelländer, 3 Tulamide 4 Hjaldinger 5 Elf 6 Zwerg

Profession (W6)

1-2 Kämpfer 3 Zauberer 4 Waldläufer 5 Gelehrter 6 Streuner

22-23 RAUM DES SPIELES

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. Der Raum ist opulent eingerichtet. Khunchomer Teppiche, Polstermöbel, einige Palmen in verzierten Krügen. Es duftet nach tulamidischen Kräutern. Ein schnaubbärtiger Tulamide in reichen Gewändern wartet in der Mitte des Raumes hinter einem Spieltisch. Auf dem Tisch liegen Würfel, einige Brett und Kartenspiele bereit.

Der Mann gibt sich als Rashid aus, wird aber nicht sagen, wem er dient oder wie man aus dem Labyrinth herauskommt. Er gibt jedoch die Möglichkeiten auf, mit dem „Leben“ zu spielen.

Die SCs können hier Eigenschafts-, LeP und AeP Punkte „setzen“ und spielen. Als Spiele sind Inrah, Boltan, Würfeln, die 7 Grauen usw. möglich. Gewinnen sie das Spiel, erhalten sie den Einsatz und



zusätzliche Punkte. Gaukeln Sie den SCs vor, dass diese Punkte durchaus permanent gewonnen oder verloren sind. Nach aufdecken der Illusion bleibt alles beim Alten.

Greifen die SCs Rashid an, wird er nicht lange überleben (23 LeP, AT 8, PA 8, TP 1W6). Es ist möglich den Raum mehrfach zu finden. Rashid wird sich nicht an die SCs erinnern.

24-25 PFEILFALLENRAUM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. Ansonsten ist der Raum leer.

Der Raum ist gespickt mit Pfeilschussanlagen. Betreten die SCs den Raum, werden sie schnell von der Schussanlage attackiert (Treffer bei 1-3 auf W6 pro KR mit 1W6+3 TP)

26-29 VERMEINDLICHE FALLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. In der Mitte des Raumes liegt ein toter Abenteurer.

Dieser Raum enthält keine Falle, soll es aber vorgaukeln.

Der Abenteurer starb durch (W6)

1 Feuer 2 Säure, 3 Blitz, 4 Pfeile 5 Zerquetschen 6 Tierangriff

30 DUNKELHEIT

In diesem Raum herrscht absolute Schwärze. Selbst das Licht eurer Fackeln mag ihn nicht erleuchten.

Der Raum ist leer, das wissen die SCs jedoch nicht. Wird er passiert schüren Sie durchaus die Ängste und Bedenken der Spieler, dass noch etwas in dem Raum ist (Etwas streift deinen Arm, ein Windhauch, seltsame Stimmen, Aufblitzen von Augen...)

31-35 LEERER RAUM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. Ansonsten ist der Raum leer.

Dieser Raum ist leer und ungefährlich. Aber das kann lange ungewiss sein.

Alternativ haben Sie hier die Möglichkeit eigene Räume zu gestalten.

36-37 FLAMMENLAUF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. An den Wänden des Raums befinden sich in unregelmäßigen Abständen verrußte Löcher von ca. 5 cm Durchmesser.

Die Löcher speien nach Betreten des Raumes Feuer. Wer nicht flammenfest oder sehr geschickt (3 Athletikproben +2) ist, wird für 3W6 TP Punkte versengt.

38 ENIGMAR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. In der Mitte des Raumes sitzt ein nackter haarloser Mann auf dem Boden. Seine Haut ist durch seltsame Tätowierungen verziert. Er flüstert unablässig einen Strom an Worten.

Die SCs treffen auf die Illusion Enigmar. Er wird versuchen, die Spieler mit seltsamen Aussagen „Im Osten wartet der Tod“, „Niemand in den violetten Raum“ und ähnliches zu verwirren. Keine seiner Aussagen wird die Spieler weiterbringen.

39 DAS FALSCHER OPHIDARIUM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. In der Mitte des Raumes liegt ein kugelförmiger Gegenstand auf einem blauen Samtkissen.



Martellus Augen weiten sich: „Das ist es! Wir haben das Ophidarium gefunden!“

Das ist es natürlich nicht. Dieses falsche Ophidarium explodiert, wenn man es berührt in einem blauen Feuerball (5W6+5 Schaden) ähnlich einem IGNISPHÄRO

40 DIE WAFFENKAMMER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Raum mit den bekannten Abmessungen und den vier Türen. Der gesamte Raum ist eine gewaltige Waffenkammer: Langschwerter, Bögen und Armbrüste, Piken und Hellebarden, Khunchomer Säbel, elfische Degen und Bastardstäbe aus alter Zeit warten hier auf neue Besitzer

Diese Kammer beinhaltet alles was das Herz der Spieler begehrt. Seien Sie großzügig!

Die Waffen besitzen die üblichen Werte, neigen aber zu Patzern (Patzern bei 17-20 auf W20). Die Waffen verschwinden, sobald die Illusion aufgedeckt ist.

Erkenntnis

Es gibt viele Varianten, wie die Charaktere die Illusion des Labyrinthes aufdecken können. Ein OCULUS ASTRALIS, ANALÛS ARCANSTRUKTUR und auch ein ODEM ARCUNUM können wertvolle Hinweise liefern. Letztlich kann auch ein „Unfall“ zur Beschädigung eines Spiegels führen. Wenn die Spieler hinter das Geheimnis des Labyrinthes gekommen sind, wird das „Spiegelartefakt“ zerstört und die „Realität“ zerbricht vor den SCs in abertausende Stücke.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Hieb der Waffe tut seine Wirkung. Ein Krachen fährt durch den Raum, Risse bilden sich in der Realität aus, dann zerspringt alles zu tausenden Scherben. Die Illusion des Labyrinthes ist vorüber. Ihr steht in einer großen Halle, in deren Zentrum der Spiegelraum stand. Hinter euch erkennt ihr die Treppe, mit der ihr

hierher kamt. Neben den vier tragenden Säulen stapeln sich die skelettierten Leichen derjenigen, die hier vor euch ihr Glück versuchten und dabei starben.

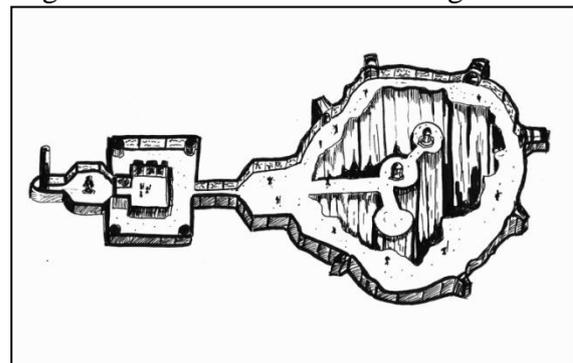
Die Leichen sind Abenteurer, Elfenkundschafter und Orkkrieger, die hier nach dem Ophidarium oder anderen Schätzen suchten und im Labyrinth starben. Durchsuchen die SCs die Leichen, werden sie einige Gegenstände finden können und so ihre Ausrüstung aufstocken können. Bei dringendem Bedarf befinden sich auch Heil- und Zaubertänke, Waffen, Rüstungen und andere Gegenstände darunter.

Der entweichte Tempel

Haben die Charaktere die Halle der Toten mit dem zerstörten Spiegelsaal hinter sich gelassen, können sie tiefer in den Komplex eindringen. Nach einigen Metern erreichen sie eine Höhle mit hunderten von sehr lebensetzten Statuen und den drei Podesten auf denen Argelia ihre Heimstatt bezogen hat.

Die versteinerten sind diejenigen, die nicht im Labyrinth starben oder die Argelia zu ihrer eigenen Freude überleben ließ, um an ihnen zu trainieren.

Aus dem Haupttempel, der einst der *H'szint* geweiht war, führen mehrere nun versiegelte Ausgänge, die für die SCs aktuell nicht mehr zu öffnen sind, oder aber tiefer in den Berg führen. Die Ausgestaltung dieser Räumlichkeiten überlassen wir Ihnen. Im Tempel werden die Spielercharaktere nun auf die Medusa Argelia treffen. As Finale kann beginnen.





Argelias Zorn

Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Das Ziel ist fast erreicht. Nur noch Argelia trennt die Charaktere von ihrem Ziel

Stimmung:

Heroisch, monumental, tödlich

Musik:

The Immediate – Fides et lucius dei
Richard Strauß -Also sprach Zarathustra
Gustav Holst – Mars – the Bringer of War
Epic Action & Adventure- Crushed
Rebellion
Orff –Carmina burana
Transformers – Optimus vs Megatron

Beleuchtung:

Kerzenlicht im Finale

Stimmung der NPCs:

Andrasch:

Angespannt

„Bei Angroschs Hammer - Wir sind am
Arsch...“

Martellus Jarelon

schockiert

„Argelia...was...habt ihr getan?“

Thyrvar

Ebenso schockiert

„Argelia. Ich bin es! Erkennst du mich
nicht wieder?“

Das Finale

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die letzte Halle tut sich vor euch auf. Sie ist groß wie die Basilika der Stadt des Lichts. Doch statt Licht herrschen hier Schatten und Dunkelheit. Die Höhle weist in ihrer Mitte einen bodenlosen Schacht auf. Drei einzelne mit steinernen Plattformen versehene Säulen stehen in der Mitte des Schachtes. Auf ihnen befinden sich einige alte Tempelanlagen und marmorne Pavillons. Am Rand der Höhlen säumen dutzende Statuen die Galerie. Unter dem letzten Pavillon erkennt ihr einen Tisch auf dem eine Kristallkugel auf einem Dreifuß ruht. Das Ophidarium.

Wenn eine Statue näher betrachtet wird.

Ihr betrachtet vorsichtig die Statue eines Elfenkriegers, das leicht gebogene Schwert zum Schlag ausholend. Als ihr die grotesken Gesichtszüge des Mannes und seine Haltung betrachtet wird euch schnell klar, dass dies keine Statue sein kann.

Später:

Ihr hört ein Lachen und Kichern. Genüsslich. Voll Vorfreude. Dann manifestiert sich eine weibliche Stimme in euren Köpfen: „Willkommen, Sterbliche...ihr habt es weit gebracht...“

Dann entdeckt ihr sie. Argelia von Greifenfurt. Doch statt einer hübschen Geweihten wie Minathriel und Thyrvan sie beschrieben haben, erkennt ihr eine Monstrosität aus Schlange und Mensch. Ihr feister Unterleib ist der einen acht Meter langen Würgeschlange, der nackte Oberkörper, Arme und Beine sowie das Gesicht entsprechen dem einer Menschenfrau, doch statt Haaren besitzt sie ein Gewirr aus Schlangen auf ihrem Haupt. Rot glühende Augen reißen euch fast die Seele aus dem Leib und ihre Nähe lähmt Muskeln und Nerven. Es ist fast so, als erstarre man zu ewiger Langsamkeit. In den Händen hält sie einen übergroßen Jagdbogen zum Angriff bereit.

Spätestens jetzt sollten die Spieler gewarnt und voller Misstrauen sein. Das Finale kann letztlich in folgenden Varianten ablaufen, die von Gruppe zu Gruppe unterschiedlich gewählt sein sollten:

Stahl und Zauberei

In dieser Variante werden die SCs direkt auf Argelia losgehen und sie mit Stahl und Zauberei attackieren. Sie wird sich zuerst zwischen ihren Statuen aufhalten und



versuchen, die SCs im Fernkampf mit ihrem Bogen zu lähmen und dann ihre Opfer zu versteinern. Ein DUPLICATUS verstärkt dabei maßgeblich ihre Abwehr. Hierbei können ihr einige der Versteinerten als Golems zu Hilfe kommen und die Spieler nach Möglichkeit behindern. Diese Finalvariante endet, wenn Argelias Lebenskraft aufgebraucht ist.



Werte der Steinernen

INI: 2+W6	PA: 5	WS: -
RS: 12	LeP: 20	MR: 16
	AeP: -	GS: 2
	AuP: 500	GW: 8
Fausthieb	DK: H	AT: 8
	TP: 2W6	

Kampffertigkeiten:

Wuchtschlag, Niederwerfen

Beute

Keine

Der neue Thyrvor

Wenn die Spieler Thyrvors Ausrüstung geborgen haben, kann sich einer der ihnen als Thyrvor ausgeben. Argelia wird dennoch angreifen, da sie das Schauspiel schnell durchschaut, wird jedoch deutlich abgelenkt sein (INI - 6) und kann keine Statuen zum Leben erwecken. Diese

Finalvariante endet, wenn Argelias Lebenskraft aufgebraucht ist.

Der alte Thyrvor

Trägt einer der Helden Thyrvors vollständige Ausrüstung, wird der Geist des Nordmannes den betreffenden Helden bitten, von ihm Besitz ergreifen zu dürfen. Willigt der Held ein, wird sich der entsprechende Charakter kurzzeitig in den echten Thyrvor verwandeln und Argelia gegenüberreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Euer Begleiter verhält sich ausgesprochen seltsam. Als er urplötzlich in blaukaltem Licht zu leuchten beginnt, denkt ihr zuerst an den faulen Zauber der Monstrosität vor euch. Doch dann verwandelt sich euer Gefährte nicht zu Staub und Stein, sondern zu einem stattlichen Thorwaler, dem Hetmann Thyrvor Eldgrimsson.

„Danke“, flüstert der Nordmann und geht auf die gelähmte Schlangenfrau zu, die ihren Bogen bereits hat sinken lassen.

„Thyrvor?“

„Ja, Argelia. Ich komme mit der Hilfe eines Sterblichen aus dem Reich der Unsterblichen.“

Die Schlangenfrau schaut sich irritiert um. Voll Ekel lässt sie den Bogen fallen und betrachtet sich in ihrem Spiegel, der gerade noch eine hübsche Priesterin und nun eine Monstrosität zeigt. .

„Was habe ich getan? Was ist mit mir geschehen?“

„Du verrietest alles was wir geliebt haben. Unter anderem dich und deine Göttin. Dein Rachedurst für mich war zu groß. Deine Ansichten verblindet...“

Ihr erkennt eine Träne, die Argelias Wange herabläuft. Ihr spürt, dass ihre Menschlichkeit zurückkehrt.

Vorsichtig küsst der Nordmann die Schlangenfrau, deren Körper immer weniger Leben zeigt. Ihre Arme marmorieren, die Träne auf ihrer Wange versteinert. Die sich windenden Schlangen auf ihrem Haar erstarren zu ehernem Fels.



Sie haucht dem Nordmann noch etwas ins Ohr, dann erstarrt Argelia für alle Ewigkeit zu Stein.

Thyrvar dreht sich zu euch und nickt. Dann separiert sich der blaue Geist des Nordmannes von dem Körper eures bewusstlosen Freundes. Behutsam legt der Geist [Held] zu Boden und wendet sich dem Geist der menschlichen Argelia zu, der aus der versteinerten Medusa hervortritt.

Beide lächeln euch noch einmal zu, bevor sie immer stärker durchscheinen und schließlich verblassen.

Krachend birst ein Teil der Decke und Prais Sonnenstrahlen erhellen erstmals seit Jahrtausenden den Raum, während [Held] aus tiefem Schlaf erwacht.

Dieses Finale ist sehr passiv und muss zu ihrer Spielrunde passen. Alternativ können sie einen der Spieler bitten in Thyrvars Rolle zu schlüpfen und mit ihr zu sprechen.

In allen Varianten können die SCs sowohl das *Ophidarium* sichern als auch den *Ring der Medusa* an sich nehmen, der für den weiteren Grautannzyklus eine Rolle spielen wird.



Blick auf den Schatten

Mit dem Tod Argelias wird auch das Ophidarium schweigen. Doch können die Spieler noch eine letzte verblässende Vision des sehenden Steines erkennen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Vorsichtig betrachtet ihr das Ophidarium, eine dunkle Kristallkugel in deren Tiefe ihr noch ein Bild erkennen könnt. Ein Schwarzer Schemen, ein Soldat des Barons. Ein totes Pferd. Der Soldat stirbt in den Armen des Nebelwesens. Mit einem lautlosen Schrei trocknet der Mann binnen weniger Herzschläge aus. Dann verschwindet der Nebel und der Leichnam fällt achtlos zu Boden.

Die Vision wird schwächer, doch als letztes Bild erkennt ihr einen nackten Mann, der sich hinter dem toten Körper aus dem Gras erhebt.

Nach dieser Vision wird das Ophidarium vorerst schweigen. Die Vision zeigte den Helden, dass ihr Peiniger, der Nachtalp nunmehr erstanden ist.

Dass es sich um Nebain handelt, wird nicht klar sein, wird aber vermutet werden. Mehr hierzu im Folgeabenteuer „*Gassenschatten*“ ...



Der Mühen Lohn

Die Charaktere werden sich ausruhen und wahrscheinlich nach Mirantha oder Helmark zurückkehren. Von hier aus wird

Martellus alsbald mit dem Ophidarium nach Grautann aufbrechen.



Nichts destotrotz haben sich die Charaktere einige Pause verdient und erhalten:

350 Abenteuerpunkte

Besondere Erfahrungen auf

- Sagen und Legenden
- Sprache: Isdira
- Orientierung
- Wildnisleben
- Magiekunde
- Fährtenlesen
- Hauptwaffenfertigkeit des SCs
- Klugheit

Ferner können sie aus Argelias Hort noch einige **Ausrüstungsgegenstände** und **Geld** bergen:

- 120 Golddukatun unterschiedlicher Herkunft
- Den Ring der Medusa
- Waffen und Rüstungen der Abenteurer (Nach Wahl des Spielleiters)
- 2 Heiltränke (C,D)
- 1 Intuitionselixier (D)
- 2 Waffenbalsam (D,E)

Ferner halten sie von Martellus noch den Ausgemachten Preis von 75 bis 250 Silbertalern pro Person.

Ausblick

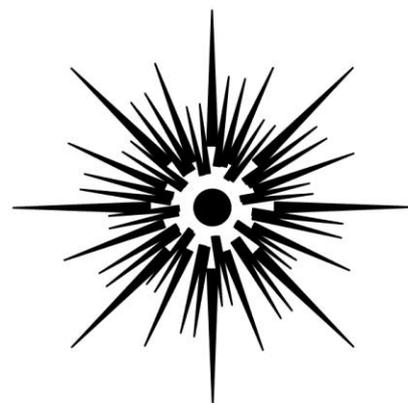
Die Helden haben ein schwieriges Abenteuer hinter sich und brauchen einige Zeit, um auszuruhen und zu regenerieren. Nachdem die Gruppe den Schlangenberg über einen verborgenen Tunnel nach außen verlassen hat, wird Martellus kurz nach Atorvan suchen lassen, seine Leiche aber nicht finden. Als bald wird er sich dann mit den Helden oder allein mit Andrasch nach Helmark und später auf nach Grautann machen, um im dortigen Hesindetempel das Ophidarium zu analysieren und seine Reise mit dem Artefakt nach Gareth vorzubereiten.

Was die Spieler tun, liegt in Ihrer Hand. Das Folgeabenteuer „*Gassenschatten*“ wird in Grautann beginnen.

Ich hoffe, Ihnen und Ihrer Spielrunde hat „*Der Schlangenberg*“ gefallen, egal ob sie den Grautannzyklus verfolgen wollen oder nicht.

Ich freue mich sehr über konstruktive Kritik und Vorschläge zur weiteren Ausgestaltung des Zyklus. Denn: Nebain wandelt wieder unter den Lebenden und er dürstet nach Rache...

Ende





Dramatis Personae

Martellus Jarelorn



Martellus wurde als Kind einfacher Tagelöhner in Ysilia geboren. Kurz bevor die Stadt 1021 BF fiel, floh der Junge mit seiner jüngeren Schwester Kidra mit vielen anderen Tobriern nach Gareth. Auf dem Weg in die Hauptstadt geriet das Geschwisterpaar an die Hesindepriesterin Helea von Teremon, welche beide aufnahm und sie zu Novizen des Tempels zu Gareth machte. In seiner Ausbildung lernte er auch den jungen Krieger Atorvan Avenhardt kennen, der in der Garether Kriegerakademie ausgebildet wurde. Durch einige Abenteuer in Gareth wurden die zwei so zu besten Freunden. Während einer Pilgerreise entdeckte der Consortis 1025BF die alten Halbaran Fragmente, die ihn trotz seiner Prüfungen zum Mentor fesselten. Als er 1027 BF den Standort des Ophidariums rekonstruieren konnte, brach er mit seinem Jugendfreund Atorvan auf, das Relikt zu finden und in den hesindianischen Hort nach Gareth zurückzubringen.

Martellus ist ein pazifistischer junger Mann, der sich mit waffenlosen Kampftechniken und dem Kampfstab jedoch hervorragend zu wehren weiß. Er liebt Konversation, den Wissensaustausch mit anderen Völkern und ist überaus interessiert an myranischem Wissen, der protobosparanischen Kultur und den Dunklen Zeiten. Eine Schwäche des Mannes ist gewiss die (heimliche) Liebe zu der Traviapriesterin Ilgred Mjalkilsdotter in Thorwal, welche er auf einer Pilgerreise kennen lernte.

Zitate

„Bei Hesindes Gaben! Seht euch das an.“
„Ihr hattet schon genug Bier und Wein. Wein vernebelt die Sinne. Bier vernichtet sie.“

„Kämpfen ist nicht meine Sache. Aber glaubt nicht, dass ich feige wie ein Hund davonrenne.“

„Nimm das [Ork]. Der ist für Tobrien. Der für Ysilia und der für meine Eltern!“

„Die Schriftzeichen entstammen dem Protozelemja. Unglaublich, so weit im Norden!“

„Ihr beschwert euch, dass der Zwerg schnarcht und stinkt? So bleiben uns wenigstens die Mücken fern.“

„Göttin, schenke mir Erkenntnis!“

Geboren: 1009 BF
Größe: 1,76 Schritt
Haarfarbe: Dunkelblond
Augenfarbe: grün
Seelentier: Eule

Kurcharakteristik:

Patriotischer Satori - Hesindepriester, kompetenter Historiker, schlechter Lügner

Vor- und Nachteile

Akademische Ausbildung (Gelehrter), Gebildet 5, Gutes Gedächtnis, Verbindungen 3, Geweiht, Moralkodex Arroganz 5, Neugier 7, Verpflichtungen

Sonderfertigkeiten und Liturgien

Kulturkunde (Mittelreich), Karmalqueste



Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Gareth)

Die 12 Segnungen, Aura der Form, Blick an den klaren Himmel, Daradors prüfender Blick, Sicht auf Madas Welt, Sprechende Symbole, Unverstellter Blick, Argelions Mantel, Argelions bannende Hand,

Herausragende Fertigkeiten

Sinnenschärfe 4, Lehren 7, Menschenkenntnis 8, Überreden 8, Überzeugen 8, Geschichtswissen 12, Götter&Kulte 14, Kryptographie 8, Magiekunde 8, Rechnen 7, Sagen&Legenden 10, Aureliani 7, Bosparano 7, Rogolan 5, Tulamydia 7, Ur-Tulamydia 8, Imperiale Zeichen 8, Kusliker Zeichen 8, Tulamydia (Schrift) 7, Ur-Tulamydia (Schrift) 5, Malen/Zeichnen 7, Liturgiekenntnis (Hesinde) 8

Kampfwerte

MU 11	FF 10	AP 1211
KL 15	GE 10	ST 1
IN 13	KO 9	
CH 13	KK 9	Ausw 6
INI: 9+W6	PA: 8	WS: 4
RS: 2	LeP: 24	MR: 6
	KeP: 21	GS: 7
	AuP: 25	
Kampfstab	DK: SN	AT: 9
	TP: 1W6+1	

Besondere Ausrüstung

Schlangenreif des Mentors (1x geweiht), Kampfstab, 1 Heiltrank (D)

Atorvan Avenhardt

Atorvan Avenhardt von Burg Grimmenstein ist der dritte Sohn eines mittelreichischen Barons ohne Aussicht auf Lehen oder andere Titel. Sein älterer Bruder Kior machte früh Karriere in der kaiserlichen Armee während seine Schwester Elestra der Rondrakirche beitrug. Als Drittgeborenem blieben ihm nur die Armee und damit die Akademie zu Gareth. Der junge Atorvan lernte rasch und schnell. Besonders gut zeigte er sich im

Kampf mit dem Langschwert und der Ochsenherde, die seine bevorzugte Waffe darstellt. Einige Abenteurer mit dem Hesindepriester Martellus schweißten die beiden als Freunde zusammen. Nun begleitet Atorvan seinen Freund nach Grautann, um ihn vor jeder Gefahr zu schützen.



Atorvans Charakter ist ruhig und still. Er redet nur, wenn er gefragt wird und dann auch nur das Nötigste. Schwierig ist für ihn vor allem der Umgang mit Elfen und Zwergen, die er aufgrund mangelnder Erfahrungen nicht einschätzen und deren Weltbilder er nicht nachvollziehen kann. Der athletische Krieger trägt normalerweise ein Kettenhemd mit Metallschulterplatten. Seine hünenhafte Statur macht ihn sehr schnell zum Blickfang für die weibliche Bevölkerung Helmarks und Grautanns.

Atorvan wird im Rätselraum der Tempelanlage allein gegen die Goblins stehen und der restlichen Gruppe die Möglichkeit zur Flucht geben (Es sei denn es gelingt der Gruppe mit 120 Goblins fertig zu werden). Nachfolgend wird von seinem Tod ausgegangen. Einen Leichnam sucht Martellus später jedoch vergebens.

Zitate

„Ja.“
 „Nein.“
 „Mhhh...“



„Noch ein Wort wider die Göttin und ich
schere dich, Du halbe Portion!“
„Spitze Ohren, spitze Zunge.“
„Krieg...Krieg ist immer gleich...“
„Martellus. Lass mich das machen!“ (bei
Frauen und Kämpfen)

Geboren: 1007 BF
Größe: 1,92 Schritt
Haarfarbe: hellblond
Augenfarbe: grau (Narbe über dem
linken Auge)
Seelentier: Wolf

Kurcharakteristik:

Passionierter Schwertkämpfer
loyaler Begleiter, Rondrianischer Kämpfer
Glückspieler und Frauenheld (ohne
Bindungen)

Vor und Nachteile

Adliges Erbe, Akademische
Ausbildung(Krieger), Eisern
Aberglaube 5, Vorurteile 6, Spielsucht 5,
Prnzipientreue 10, Autoritätsgläubig 6

Sonderfertigkeiten

Ausweichen I, Linkhand, Meisterparade,
Niederwerfen, Wuchtschlag, Reiterkampf,
Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung II

Kampfwerte

MU	15	FF	10	AP	2340
KL	9	GE	13	ST	2
IN	12	KO	14		
CH	10	KK	16	Aus	7
INI:	13+W6	PA:	s.u	WS	7

RS:	5	LeP:	34	MR	4
		AeP:	-	GS	4
		AuP:	34		

Langschwert	DK:	N	AT	14
	TP:	1W6+4	PA	10

Ochsenherde	DK:	H	AT	14
	TP:	3W6+3	PA	5

Besondere Ausrüstung

Kettenmantel, Rubin im Langschwert,
Würfel

Andrasch Drachenzahn

Andrasch Drachenzahn, Sohn des
Drachentöters Orgrimm, gehört zu den

Schülern von Norax Schuppenspalter,
einem namhaften Lehrer der Schule des
Drachenkampfes zu Xorlosch. Andrasch
wuchs in den kleinen Bingen der
Erzzwerge von Norolosch nahe Xorlosch
auf und lernte dort die Traditionen der
Zwerge und ihren Kampf gegen alles
Drachengezücht von seinem Vater. Nach
seiner Feuertaufe trat er in die Lehre von
Norax Schuppenspalter, der aus Andrasch
einen vorzüglichen Axtkämpfer formte.



Mit dem Wurmspieß und dem
Drachentöter wenig bewandert, wurde
Andrasch jedoch mit dem
Lindwurmschläger zu einem der besten
Abgänger des Jahrzehnts. Nach einigen
Jahren als Tatzel- und Grubenwurmjäger
(er bezeichnet es gern als „Kammerjäger“),
hörte Andrasch schließlich von den
Drachen anderer Länder. Mit dem Ziel der
Drachensteine verließ er Xorlosch und
seine Heimatstadt und reiste einige Zeit
durch die Gegend, bis er von einem
Unwetter überrascht und zur Einkehr in
das Gasthaus „Zum Singenden Schwert“
gezwungen und hier in die nächtlichen
Ereignisse verstrickt wurde.

Andrasch ist ein „typischer“ Zwerg wie ihn
sich Klein-Alrik vorstellt: ein meisterlicher
Axtkämpfer und Zecher. Eine wesentliche
Schwäche des Zwergen ist jedoch seine
Unbeherrschtheit, was Flüche angeht und
schon häufiger haben die Götter ihn mit



dem flinken Difar und dem Dumpfschädel für seine Äußerungen bestraft...

Zitate

„Schlangen..brrr.. ich hasse Schlangen“
 „Bier ist die Essenz des Lebens!“
 „Orks? Hast du gerade Orks gesagt? Lasst mir welche übrig!“ (leuchtende Augen)
 „Bei Rahjas Höschen!“
 „Soll Angrosch sie strafen. Am besten mit seinem Hammer... immer wieder drauf...“
 „Vierundzwanzig, Fünfundzwanzig, Sechszwanzig“ (Im Orkanriff)
 „Ich sag immer: Bück dich Dämon! Pakt ist Pakt!“
 „Hoho. Ihr seid ein großer Mann mit einem großen Schwert. Naja großes Schwert, kleiner.. na Ihr wisst schon!“

Geboren: 971 BF
Größe: 1,34
Haarfarbe: Blond
Augenfarbe: stahlgrau
Seelentier: Wildschwein

Kurcharakteristik:

Kompetenter Drachen- und Orkjäger, meisterlicher Zecher, treuer und kampflustiger Zwerg, vollendeter Flucher

Vor- und Nachteile

Adlige Abstammung, Akademische Ausbildung (Krieger), Dämmersicht, Eisern, Gutes Gedächtnis. Resistenz gegen Krankheiten und mineralische Gifte, Hitzeresistenz, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund, Aberglaube 5, Angst vor Reptilien (!) 5, Arkanophobie 5, Einbildungen, Feind 8, Goldgier 5, Meeresangst 5, Neugier 5, Platzangst 6, Prinzipientreue 10, Schlechter Ruf (Zwerge) 3, Vorurteile 6, Weltfremd 5, Verpflichtungen, Zwergenwuchs, Übler Geruch

Sonderfertigkeiten

Ausweichen I, Höhlenkundig,
 Gebirgskundig, Kampfreflexe,
 Kulturkunde (Ambosszwerge),
 Meisterparade, Niederringen,
 Rüstungsgewöhnung I und II,
 Schildpasler, Sturmangriff, Scharfschütze
 (Armbrust), Wuchtschlag,

Talentspezialisierung Tierkunde
 (Drachen), Talentspezialisierung
 Kriegskunst (Kampf gegen Drachen),
 Talöentspezialisierung Magiekunde
 (Drachenmagie).

Kampfwerte

MU 13	FF 11	AP 2078
KL 9	GE 12	Stufe 1
IN 11	KO 16	
CH 8	KK 16	Ausw 8
INI: 14+W6	PA: 11	WS: 8
RS: 5	LeP: 37	MR: 7
BE: 4	AeP: -	GS: 4
	AuP: 42	GW: -
Moschomax*	DK: N	AT: 16
	TP: 1W6+6	
Drachenzahn	DK: H	AT: 12
	TP: 1W6+2	

Besonderheiten

Zwangshandlung (Fluchen), Zwangshandlung (Erschlagene zählen), Dunkles Geheimnis (Herkunft)

Besondere Ausrüstung

Moschomax (Lindwurmschläger), Zwergenkettenhemd, Flachmann
 Nebains Dolch (Wenn die SCs ihn nicht haben)

Anm. des Autors:

Die Kampfwerte differieren aus redaktionellen Gründen zu denen aus SSS.

Argelia von Greifenfurt

Argelia von Greifenfurt, die heutige Herrin vom Schlangenberg und Hüterin des Ophidariums wurde als zweites Kind wohlhabender Händler in Greifenfurt geboren und erhielt durch Glück eine Ausbildung zur Hesindegweithen. In den unstillen Tagen der Priesterkaiser führte sie teilweise ein sehr eingeschränktes Leben, immer in der Furcht, der Ketzerei bezichtigt und verurteilt zu werden. Auf einer Mission im Bornland traf sie auf Thyrvor Eldgrimmsson, ein thorswalschen Krieger, in den sie sich unsterblich verliebte.



Lange Jahre reiste sie mit ihm und anderen Gefährten durch die Lande, bis sie in Grautann von dem Praiosgeweihten Udwin insgeheim angeheuert wurden, den „Zirkel der Neun“, einen Ketzerzirkel, zu infiltrieren und auszulöschen. Thyrvan und Argelia gelang die Zerschlagung des Zirkels und die Gefangennahme des Schwarzmagiers Nebain. Aufgrund der der Praioskirche unangenehmen „Geheimmission“ beschloss Udwin, sich seiner Mittelsmänner zu entledigen und lockte Argelias Gefährten in verschiedene Hinterhalte.



Auch Argelias Gefährte wurde, während sie durch ihre Kirche beauftragt wurde, ein altes Artefakt zu behüten, in einen Hinterhalt gelockt und getötet. Das Artefakt bot ihr Einsicht in die Geschehnisse, doch war es zu spät, um zu handeln. Voller Trauer und Zorn zog sich Argelia in die alten Tempelanlagen des Schlangenberges zurück, wo das Ophidarium versteckt werden sollte. Hier rief sie monatelang Hesinde um Beistand an, doch war es der Erzdämon Amazeroth, der sich ihr offenbarte. Ihr gebrochenes Herz verkaufte ihre Seele an den Erzdämonen, der sie mit verschiedenen Fähigkeiten ausstattete und sie zu einer zauberkräftigen Medusa machte. Nachdem

sie jahrelang die Graumark terrorisierte, gelang es ihr mit einigen Verbündeten den Praiospriester in seinem Kloster aufzusuchen, zu stellen und zu töten. Nachfolgend wurde sie von einem Inquisitionskommando in dem alten Tempel durch einen Bannsegen eingesperrt. Das Wissen um das Ophidarium und den Tempel ging nachfolgend verloren, bis Martellus die alten Aufzeichnungen fand und rekonstruierte.

Die Medusa ist mehr eine tragische Chimära denn eine wilde Monstrosität. Dennoch haben die Jahrhunderte der Isolation sie so wahnsinnig gemacht, dass sie nur den Tod für ihre Opfer als Lösung akzeptiert.

Argelias Schlangenhaupt besitzt 7 zauberkräftige Schlangenköpfe, die eigene Zauber besitzen. Bis zu 2 Schlangen und Argelia selbst können in einer Kampfrunde handeln. Überdies wird sie von ihren Steinsklaven und anderen Kreaturen bewacht. Im Kampf wird sie die Magie ihrer Schlangen, ihren Blickangriff sowie ihren Bogen bevorzugen.

Zitate

„Hesinde? Diese Göttin existiert nicht mehr!“

„Thyrvan?... Nein...das kann nicht sein.“

„Kommt in mein Reich und nähret euren Geist!“

„Das Ophidarium ist mein!“

Geboren: 385 BF
Größe: 1,71
Haarfarbe: Schlangenhaar
Augenfarbe: grellrot
Seelentier: früher Frettchen
Pakt: Amazeroth, 4. Kreis der Verdammnis

Kampfwerte

MU	25	FF	15	
KL	15	GE	13	
IN	14	KO	10	
CH	16/7	KK	12	Ausw 14
INI:	10+W6	PA:	14	WS: -



RS: 6	LeP: 52	MR: 15
	AeP: -	GS: 11
	AuP: 35	GW: -
Langbogen	DK: FK	AT: 22
	TP: 1W6+8**	
Anblicken	DK: H	AT: 14
	TP: 1W6+0*	

wacht er über „seinen“ Herzwald und versucht jedes Übel, welches das Gleichgewicht dieses Ortes stört, zu beseitigen. Gareons Charakter wird geprägt durch seine „schratige“ Sturheit, seine unermüdliche Arbeitsamkeit und die von den Bäumen stammende Weisheit.

* Das Gift richtet nimmt dem Opfer 1W6 Initiative und reduziert alle Eigenschaften um 2. Wird eine Eigenschaft auf 0 reduziert, erstarrt das Opfer zu Stein.

** Argelias Bogen besitzt einigen Sonderfertigkeiten (siehe „Artefakte“).

Die 7 Köpfe besitzen je 7 LeP, RS1 und können mit je 30 Asp zaubern:

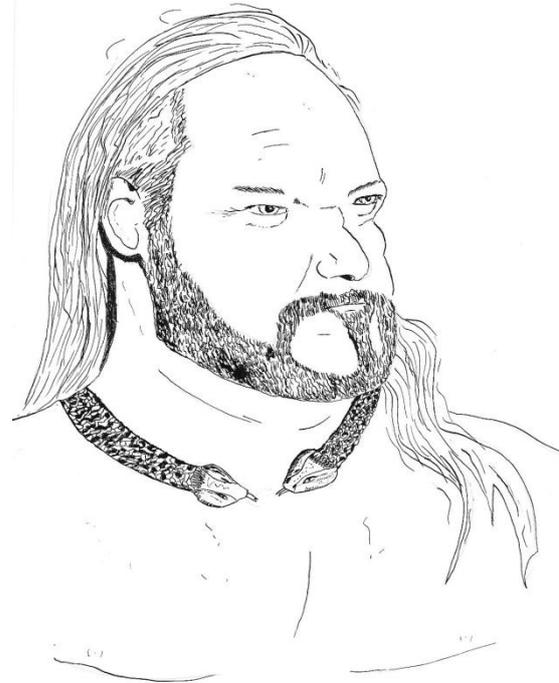
1. Kopf: PENETRIZZEL
2. Kopf: GRANIT UND MARMOR
3. Kopf: PARALYSIS
4. Kopf: HORRIPHOBUS
5. Kopf: AURIS NASUS OCULUS
6. Kopf: DUPLICATUS
7. Kopf: HALLUZINATION

Die Medusa wird besiegt, wenn ihr alle Schlangenköpfe abgeschlagen (AT +4) werden oder sie alle LeP verliert. Der Körper der Medusa kann aber nur von magischen oder geweihten Waffen verletzt werden. Die Köpfe der Schlangen von jeder Waffe.

Besitzen die Spieler Thyrvars Spiegelschild, kann Argelia durch ihre eigenen Zaubersprüche verletzt, gelähmt oder besiegt werden.

Gareon der Druiden

Der Druiden Gareon ist der Hüter des Herzwaldes und Vertrauter der Waldschrate. Weiterhin besitzt er gute Kontakte zu den Elfen der Kelchhüter und auch zu einigen der Orkstämme (hier gerade genug, dass sie ihn nicht attackieren). Über Gareons genaue Herkunft ist wenig bekannt und er wird sie auch nicht preisgeben. Als einzelgängerischer Druiden (Haindruiden)



Zitate

„Wenn du über die Farne und Moose dieses Waldes schreitest, bedenke was du vielleicht verletzt oder tötest“

„Der Schlangenberg. Darüber weiß ich nichts, was dir helfen könnte..“

„Meine Waldschratfreunde berichteten mir, dass du Sumu gefrevelt hast“

„Nein“

Geboren: ca 970 BF

Größe: 1,97

Haarfarbe: rot, grau meliert

Augenfarbe: grün

Seelentier: Bär

Kurcharakteristik:

Hüter des Waldes, Herausragender Druiden, Wächter über das Gleichgewicht des Herzwaldes

Vor- und Nachteile

Gutes Gedächtnis, Hohe MR (2), Prophezeien, Tierfreund, Angst vor Menschenmengen (6), Medium

Sonderfertigkeiten



Höhlenkundig, Waldkundig, Kulturkunde Mittelreich, Ausweichen I, Kampfreflexe, Merkmalskenntnis Elementar (Humus), **Herausragende Talente und Zauber** Viele Druidenzauber ZfW 11+, Böser Blick 14, Atemnot 12, Herr der Elemente 14, Blitz dich finde 16, Weisheit der Bäume 11, Armatruz 12, Silentium 11, Chamaeleoni 14, u.v.m.

Kampfwerte

MU	15	FF	11	AP	9856
KL	18	GE	10	ST	14
IN	14	KO	14		
CH	12	KK	11	Ausw	10
INI:	11+W6	PA:	7	WS:	7
RS:	0	LeP:	37	MR:	9
		AeP:	45	GS:	7
		AuP:	30		
Stock		DK:	N	AT:	10
		TP:	1W6+1		

Besondere Ausrüstung

Vulkanglasdolch (alle Rituale), Amulett des Waldes (kann jederzeit 3 Waldschrate oder 1 Alten Waldschrat des Herzwaldes zu sich rufen), Heiltrank E, Zaubertrank E

Minathriel Kelchhüter



Minathriel Kelchhüter ist die Enkelin der letzten als Hochelfe geborenen Bewohnerin Minasthirs: **Durianvee Morgentau**. Diese war es auch, die die Elfen in die Zuflucht Miranths brachte und die Freundschaft zu den Si'anna besiegelte. Minathriel hat ihre Großmutter nie kennen gelernt (sie starb etwa 200 v.BF), hat jedoch viele alte elfische Aufzeichnungen und Lieder von ihr geerbt. Ihr Vater **Mandaloron Sonnenklinge** schulte sie zudem in der Magie ihres Volkes so dass aus Minathriel eine verantwortungsvolle und sehr erfahrene Streiterin wurde. In ihrer Jugend folgte sie dem Ruf des Abenteurers und zog einige Jahre durch die Lande. In diesem Jahren schloss sie sich auch einigen Abenteurern an, die den Schwarzmagier Nebain und den „**Zirkel der Neun**“ jagten. Letztlich gelang es ihr und ihren Gefährten den Magier zu fassen und dem Praisogeweihten Udwin von Grautann zu übergeben. Minathriel die Grausamkeiten der Priesterkaiser jedoch nicht und zog sich wieder nach Mirantha zurück. Hier übernahm sie die Führung der verbliebenen Elfen und schützt sie bis heute vor fremder Beeinflussung und allem Übel was in und um den Herzwald droht.

Das Wesen Minathriels ist geprägt von ihren Erfahrungen. Gerade den kurzlebigen Rassen gegenüber wirkt sie häufig verschlossen und manchmal auch traurig (Ein Thorwaler wird sie immer an Thyrvan, eine junge Priesterin immer an Argelia erinnern).

Stellen Sie Minathriel als extrem erfahren und unnahbar, überlegen und außerordentlich wissend, weise und mächtig dar.

Zitate

„Unser Heim sei eure Zuflucht. Ihr habt einen der unsrigen gerettet. Unser Dank gebührt euch. A'ndhin erin.“

„Meine Großmutter war fenvar (Hochelfe) und so bin ich es auch. Eure Bezeichnungen Au- oder Waldelfen sind...ungenau.“



„A'dao bhanda“ (ich werde darüber nachdenken)
 „Eorla“ (So sei es)
 „Minasthir? Vielleicht werde ich euch einst dorthin bringen, aber dieser Tag ist noch fern.“

Geboren: ca. 230 BF
Größe: 1,76
Haarfarbe: weißblond
Augenfarbe: violett
Seelentier: Löwin

Kurcharakteristik:

Unnahbare hoch erfahrene Elfe, Erbin der Hochelfenstadt Minasthir, Hüterin der Geheimnisse alter Zeiten, vollendete Legendensängerin, Hüterin des Anghalaha

Vor- und Nachteile

Zweistimmiger Gesang, Altersresistent, Balance, Dämmerlicht, Herausragendes Aussehen, Herausragender Sinn (Sicht, Gehör), Richtungssinn, Resistenz gegen Krankheiten, Vollzauberer
 Arroganz 4, Elfische Weltsicht, Randgruppe, Vorurteile 4, Weltfremd 2

Sonderfertigkeiten

Alle Elfenlieder, Eiserner Wille II, Meisterliche Regeneration, Repräsentation und Ritualkenntnis (Elfisch), Repräsentation und Ritualkenntnis (Hochelfisch), Ausweichen III, Todesstoß, Meisterschütze, u.v.m.

Herausragende Eigenschaften und Fertigkeiten:

Nahezu alle Elfischen Zauber ZfW15+, zudem viele andere Zauber der Gildemagie, Hexenmagie und Druidenmagie. Viele Natur, Körper und Wissenstalente auf 11+, Sagen und Legenden 18, Geschichtswissen 20, Magiekunde 11, ...

MU 15	FF 14	AP 19560
KL 18	GE 15	Stufe 20
IN 18	KO 13	
CH 18	KK 11	Ausw 15
INI: 14	PA: 15	WS: 6

RS: 4	LeP: 32	MR: 11
BE: 0	AeP: 50	GS: 9
	AuP: 34	
Ashir*	DK: N	AT: 17
	TP: 1W6+9	PA: 15
Elfenbogen	DK: FK	FK: 25
	TP: 1W6+9	

Besondere Ausrüstung

Ashir (Elfenschwert, magisch, BF -4, persönliche Waffe)
 2 Heiltränke (D), 1 Gewandheitselixier (D), der Anghalaha.

Mandavar Feuerlied

Mandavar Feuerlied ist der Sohn von Baldorec Zauberschmied und Nialoren Schwanenfeuer. Mit seinen knapp über 20 Jahren ist der junge Elf einer der jüngsten der Gemeinde Miranthas und damit ein wertvoller Schatz für alle Bewohner des Dorfes. Er wird derzeit als elfischer Wildnisläufer ausgebildet und zeigt vor seinem Lehrer Peleor Sternenschütze eine große Begabung mit dem elfischen Langbogen aber auch mit dem Schwert. Auf seiner ersten Patrouille kam es zu dem Angriff der Orks, der Mandavar beinahe tödlich verwundete. Nur Glimmer und den Spielercharakteren ist das Überleben des jungen Waldläufers zu verdanken.

Zitate

„A'ndhin erin. Ihr habt mich vor den Orks gerettet. Ohne euch wäre mein Nha zu Ende.“

„Ihr müsst dem Wald zuhören. Er weist euch den richtigen Weg und führt euch auf verborgene Pfade.“

„Dieser boroborinoi da. Ist das ein Kampfgefährte oder ein Haustier?“

„Eorla“ (So sei es)

Geboren: ca 1010 BF
Größe: 1,82
Haarfarbe: dunkelblond
Augenfarbe: wasserblau
Seelentier: Fuchs



Kurcharakteristik:

Junger Wildnisläufer, neugierig und relativ weltoffen

Vor- und Nachteile

Zweistimmiger Gesang, Altersresistent, Balance, Dämmersicht, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Sicht), Richtungssinn, Resistenz gegen Krankheiten, Vollzauberer
 Aberglaube 5 Neugier 5, Elfische Weltsicht, Raumangst 6, Randgruppe, Vorurteile 6, Weltfremd 12

Sonderfertigkeiten

Elfenlieder: Sorgenlied, Friedenslied, Windgeflüster, Große Meditation, Kulturkunde Auelfen, Standfest, Waldkundig, Sumpfkundig, Elfische Repräsentation

Herausragende Eigenschaften und Fertigkeiten:

Körperbeherrschung 8, Schleichen 8, Sinnenschärfe 10, Pflanzenkunde 8, Tierkunde 7, Garethi 4, Bogenbau 6, Heilkunde Wunden 4
 AXXELERATUS 3, BALSAM 3, BANNBALADIN 3, CHAMAELEONI 5, FALKENAUGE 5, FLIM FLAM 4, FULMINICTUS 1



Kampfwerte

MU 11 FF 13 AP 720

KL	11	GE	11	Stufe	0
IN	10	KO	12	Ausw	7
CH	12	KK	11	WS:	6
INI:	9+W6	PA:	9		

RS:	0	LeP:	23	MR:	6
BE:	0	AeP:	30	GS:	8

	AuP:	29			
Langschwert	DK:	N	AT:	10	
	TP:	1W6+4			

Langbogen	DK:	FK	FK:	15	
	TP:	1W6+6			

Glimmer



Glimmer ist eine Si'anna, eine den Blütenfeen verwandte, zauberkundige Elfenspezies. Die nur 40 cm große Glimmer mit den bunt schillernden Insektenflügeln ist eine der mutigsten ihres Volkes vom Teich der Tränen, die diesen bisweilen auch verlässt. Glimmer ist eine verspielte Si'anna, die jedoch auch schnell ernst, manchmal sogar melancholisch werden kann. Häufig begleitet sie Minathiriël auf ihren Reisen durch den Herzwald, manchmal reist sie aber auch allein und stellt damit eine Besonderheit in ihrem Volk dar.



Glimmer ist eine vollendete Illusionistin, kann sich aber durchaus auch auf andere Art und Weise wehren.

AeP: 56
AuP: 21

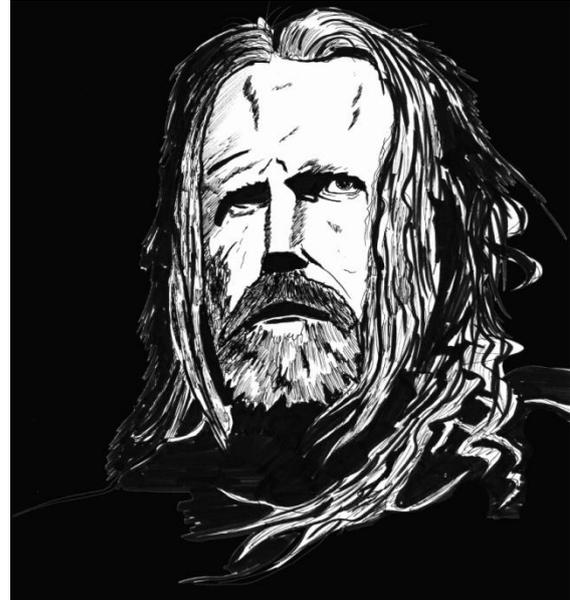
GS: 16
GW: -

Glimmer schätzt die Bäume und den Wald sehr und wünscht sich nichts sehnlicher als die Vertreibung der Eindringlinge, die Orks. Neben Gareon und seinen Waldschraten gibt es kaum einen Bewohner des Herzwaldes, der diesen so gut kennt, wie Glimmer.

Zitate

„Magie sagst du? Magie ist überall hier. Ohne sie wären wir nicht hier“
 „Nimm das Großwuchs!“
 „Eine ganze Weintraube? Nein, so viel schaffe ich nicht auf einmal!“
 „Ihr Großlinge seid eklig. Vor allem der kleine Großling da mit dem Bart“
 „Damals, als Minathiriel noch ein Kind war, habe ich häufig in den Wipfeln der Herzbäume gespielt.“

Thyrvar Eldgrimmsson



Geboren: unbekannt
Größe: 42 cm
Haarfarbe: violett
Augenfarbe: gold
Seelentier: nicht zu erkennen

Kurcharakteristik:

Wächterin der Elfen, exzellente Illusionistin, kompetente Heilerin, Herzwaldkundig

Herausragende Eigenschaften und Fertigkeiten:

Orientierung 18, Pflanzenkunde 17, Tierkunde 17
 AURIS NASUS OCULUS 16,
 DUPLICATUS 15, CHAMAELIONI 16,
 AUREOLUS 16, viele Elfen und Schelmenzauber 11+,
 BALSAMSALABUNDE 14

Kampfwerte

MU 15	FF 15		
KL 17	GE 25		
IN 18	KO 5		
CH 16	KK 3	Ausw 16	
INI: 16+W6	PA: 18	WS: -	
RS: 0	LeP: 11	MR: 15	

Thyrvar Eldgrimmsson ist der Sohn von Eldgrimm Ragnarsson, einem berühmten Thorwalerpiraten, der einst die Gestade von Al' Anfa unsicher machte. Nachdem Thyrvar als Hetmann seine Otta im Kampf gegen die schwarzen Galeeren verlor, begann er ein Abenteuerleben und schloss nach langer Reise einen äußerst lukrativen Vertrag mit Udwin von Grautann: die Auslieferung des Zirkels der Neun. Thyrvar führte die Gruppe an, die Nebain und den Zirkel den Priesterkaiserlichen auslieferte, wurde dann aber von Udwins Männern in die Herzwaldgrotten gelockt und ermordet. Thyrvar ließ seine Geliebte, die Hesindegeweihte Argelia zurück, die dann finstere Rache schwor. Doch mit ihrem Pakt mit einem Erzdämonen, wurde auch Thyrvars Seele in dieser Welt gefesselt. Seit vielen hundert Jahren wartete der Geist auf seine Erlösung, die in der Erlösung Argelias liegt.

Thyrvar war ein hünenhafter Mann mit fester Stimme und hohem Charisma. Er verstand sich gut auf Kriegs- und auch Staatskünste, auf Ausbildung und Training.



Seine besondere Stärke lag jedoch in der Seefahrt.

Wenn die Helden auf ihn treffen wird von dem Hetmann wenig übrig sein. Nur sein durchscheinendes Abbild hat sich noch auf Dere gehalten, verankert in seinem Schuppenpanzer, seinem Schwert Glorfang, dem Spiegelschild Fjolmak und dem Hörnerhelm seines Vaters. Tragen die Spieler diese Artefakte zu Argelia, wird das Finale deutlich anders verlaufen.

Kampfwerte

MU	20	FF	16		
KL	12	GE	30		
IN	15	KO	?		
CH	15	KK	0	Ausw	0
INI:	16+W6	PA:	-	WS:	-
RS:	5	LeP:	7	MR:	10
		AeP:	0	GS:	10
		AuP:	0		

Zitate

„Wir waren fünfhundert Männer auf zwanzig Drachen. Und wir nahmen den Strand Mengbillas im Handstreich.“

„Ich bin so...leer...was kann meiner Seele Frieden bringen?“

„Gandmader, eh?“

„Ich, Thyrvar Sohn des Eldgrimm und der Swafnild, Hetmann der Sturmherren nehme euer Angebot an. Nehmt meine Rüstung und meine Waffen und ich kann euch zur Seite stehen!“

„Argelia. Ich bin es. Es ist für uns beide Zeit, diese Welt zu verlassen!“

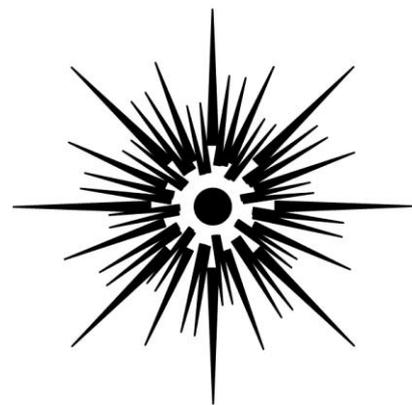
Geboren: 374 BF
Gestorben: 411 BF
Größe: 188 cm
Haarfarbe: dunkelblond/grau
Augenfarbe: braun
Seelentier: Luchs

Kurcharakteristik:

Kompetenter Kapitän, herausragender Abenteurer, mutiger Kämpfer, nun eine gefesselte Seele, die nach Erlösung seiner und Argelias Seele trachtet

Sonderfertigkeiten, Herausragende Eigenschaften und Fertigkeiten:

Formlosigkeit I, Geisterpanzer, Körperlosigkeit II, Schreckgestalt I, Immunität gegen profane Waffen, Immunität gegen Gift und Krankheiten, Präsenz I, Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Boron), Besessenheit



HORRIPHOBUS 10



Artefakte

Das Ophidarium



Beschreibung:

Eine schwarze Kristallkugel von etwa 1 Spann Durchmesser und einem Gewicht von exakt 1 Stein. Im Inneren können bei Durchleuchtung einige eng aneinanderliegende Luftblasen ohne weiteren Inhalt entdeckt werden. Die Oberfläche der perfekten Kugel ist makellos und anscheinend durch nichts zu beschädigen.

Wirkung

Aktuell unbekannt. Für Argelia eine Unterform eines schwarzen Auges, mit der die nähere Umgebung (bis 2 Meilen Radius) observiert werden konnte.

Hintergrund und Besonderheiten

Die Herkunft des Ophidariums liegt im Dunkel der Geschichte. Wahrscheinlich ist es echsischer Herkunft und gelangte über viele Umwege in der Hort der

Hesindekirche (Daher ist es auch ein magisches Artefakt und kein gesegneter Gegenstand). Sein Äußeres ist das einer gewöhnlichen schwarzen Kristallkugel. Seine Funktion ist unbekannt und es lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt auch weder analysieren (es erscheint magisch inert) noch anwenden (auch nicht durch Martellus). Einzig Argelia besitzt derzeit die Macht, es wie eine Unterart eines schwarzen Auges zu nutzen und mit seiner Hilfe die Umgebung um den Schlangenberg zu observieren.

Kategorie: permanenter Spruchspeicher
 Typ: Hellsicht, Temporal
 Ursprung: Echsisch (Ophideer)
 Auslöser: unbekannt
 AE: ? (>100/10)
 Thesis: unklar
 Wirksprüche: viele alte Zaubersprüche mit Ähnlichkeit zu:
 PENETRIZZEL
 CHRONONAUTOS
 UNBER. v. SATINAV
 1. Kugelzauber
 INFINITUM
 Kraftlinienaffinität
 Einige unidentifizierbare Sprüche



Das Ophidarium ist das Kernartefakt des 'Grautannzyklus' und wird eine maßgebliche Rolle in späteren Abenteuern spielen. Seine wahre Macht wird dann präsent, wenn es auf der Schnittlinie der großen Kraftlinien der Graumark platziert wird. Mehr hierzu in dem folgenden Abenteuerband „*Gassenschatten*“. Für den weiteren Verlauf wird Martellus das Ophidarium führen und erst nach längerem Studium seine Macht erkennen und anwenden können.



Thyrvars Rüstung

Thyrvars Rüstung ist alles andere als magisch, ist aber der Ort der Fesselung seiner Seele. Die Rüstung besteht aus 4 Teilen:

- Schuppenpanzer
- Glorfang (Breitschwert)
- Fjolmak (Metallschild)
- Drachenhelm

Nur wenn die Spieler einen der ihren im Finale mit diesen (unbrauchbaren) Gegenständen ausrüsten, wird Argelia ihn als Thyrvan verkennen und das Finale einen anderen Verlauf nehmen. Ansonsten kommt es zu einem „normalen Kampf“.

Die Rüstungsteile haben keinen Rüstschutz mehr, behindern aber normal, das Schwert richtet noch 1W+1 TP an. Der Schild kann wie ein normaler Lederschild genutzt werden. Interessanterweise sind die Gegenstände auf normalem Weg nicht zu zerstören.

Entscheiden sich die Spieler für die Täuschung Argelias, ist der Dank der zwei Geister die Überantwortung des kompletten instandgesetzten Sets (Werte siehe WdS und AA). Die Rüstungsteile behindern um einen Punkt weniger, das Schwert besitzt +1 TP und einen BF von -2. Der Schild erhöht die Parade zusätzlich um 1.



Nebains Dolch

Beschreibung:

Ein verzierter Dolch aus Obsidian und mit Endurium veredelten Stahl. Die Verzierungen zeigen vor allem Schlangen und Echsensymbole. Die Klinge des Dolches ist transparent. Auf der Seite der Fehlschärfe befindet sich eine Glasbrücke.

Wirkung

Die Wirkung des Dolches entspricht dem eines normalen Krummdolches. Die Waffe

ist jedoch nicht brechbar und nur durch magisches Feuer mit 49 Asp zu zerstören. Hinsichtlich übernatürlicher Wesen gilt der Dolch als magische Waffe.



Hintergrund und Besonderheiten

Der Dolch ist ophidischen Ursprungs und dient zusammen mit vier anderen Artefakten als Schlüssel für das sogenannte „Weltentor“ unter dem Schlangenberg. Die Beschaffenheit dieses Tores wird in einem der Folgeabenteuer genauer erläutert.

- Kategorie: verzauberte Waffe
- Typ: unbekannt
- Ursprung: Echsisch (Ophideer)
- Auslöser: keiner
- AE: 3 Asp
- Thesis: unklar
- Wirksprüche: ADAMANTIUM Variante



Der Ring der Medusa

Beschreibung:

Ein grüner Ring in Schlangenform mit einem Smaragd auf dem Rücken der Schlange. Die Augen der Schlange sind ebenfalls Smaragde. Der Ring ist wie Nebains Dolch aus einem kristallähnlichen Material gefertigt.

Wirkung

Der Ring gilt als Schutzring mit einem permanenten RS von 1 und einem



wöchentlich auslösbaren ARMATRUTZ in Höhe von 10 RS. Der Auslöser ist das beträufeln des großen Smaragdes mit dem Blut des Trägers (1 SP)



Hintergrund und Besonderheiten

Der Ring ist Ophidischen Ursprungs und dient zusammen mit vier anderen Artefakten als Schlüssel für das sogenannte „Weltentor“ unter dem Schlangenberg. Die Beschaffenheit dieses Tores wird in einem der Folgeabenteuer genauer erläutert.

Weitere Informationen über den Ring sind nicht bekannt. Er wurde von Argelia in dem alten Tempel gefunden und seither getragen. Aufgrund der dämonischen Pervertierung der Priesterin wirkt er jedoch bei ihr nicht.

Kategorie: semipermanenter
Spruchspeicher
Permanenter Spruchspeicher
Typ: Verwandlung
Ursprung: Echsisch (Ophideer)
Auslöser: Blut des Trägers
AE: 8 Asp
Thesis: bekannt
Wirksprüche: ARMATRUTZ (mehrfach)
INFINITUM



Reputation (optional)

Das Spiel mit Reputation ist eine Sonderregel dieses Abenteuers. Anders als der Sozialstatus (SO) ist die Reputation stark Partei und Fraktionsabhängig: Ein König unter den Menschen kann ein Niemand unter den Echsen sein.

In diesem Abenteuer kann die optionale Regel der Reputation angewandt werden, um bestimmte Aufgaben und Informationen zu erhalten oder aber einfach eine bessere Ausrüstung kaufen zu können.

Die Reputation wird für jeden SC für jede Fraktion einzeln berechnet.

Generelle Berechnung

Basisreputation	CH-10
Lebenserfahrung (Stufe1-4)	+0
Lebenserfahrung (Stufe5-8)	+1
Lebenserfahrung (Stufe9-12)	+3
Lebenserfahrung (Stufe 12+)	+5
Akademische Ausbildung	+2
Halb-/Vollzauberer	+1
Gildenmagier	+2
Akademiekrieger	+3
Geweihter	+3
SO 1-4	-2
SO 5-8	+0
SO 9-12	+2
SO 13+	+5
TaW Überreden 7+	+3
TaW Überreden 12+	+5
TaW Überreden 15 +	+7

Fraktion Helmark

Elf, Zwerg	-2
Ork, Goblin, Echse	-5
Nicht-Mittelländer	-3
Held ist Graumärker	+5
SSS gespielt	+10
Mittelreich Adel	+5
Mittelreich Hochadel	+10

Fraktion Druiden vom Herzwald

Held ist Druide /Hexe	+5
Held ist Elf	+3
Held ist Ork, Goblin, Echse	-7
Weißmagier	-5
Graumagier	+0
Schwarzmagier	-5
Feenfreund	+3
Tierbegleiter	+2
Gildenmagier	-8

Geweihter -2

Fraktion Elfen von Mirasthir/Mirantha

Held ist Elf	+5
Held ist kein Elf	-5
Held ist Ork, Goblin, Echse	-10
Mandavar gerettet	+10
Feenfreund	+10
Zauberweber	+5
Legendensänger	+5

Je Auftrag, den sie erfüllen steigt diese Reputation um 1 bis 10 Punkte. Unerwünschte Taten (Diebstahl, Trickbetrügerei, Falschspiel) können je nach Schwere des Vergehens die Reputation um 1 bis 20 Punkte reduzieren. Sollte sich ein Charakter dermaßen daneben benehmen und so auf einen Reputationswert von -20 oder darunter kommen, wird man ihn durch einen Mob aus dem Dorf jagen. Für schwere Straftaten (Mord, Totschlag, Pferdediebstahl, Ketzerei, Schwarze Magie,...) wird natürlich völlig unabhängig vom Reputationswert der Hauptmann der Wache oder der Praiosgeweihte hinzu gerufen (bei den anderen Fraktionen Gareon, Minathiriel usw.).

Charaktere mit hohen Werten in Überreden und Überzeugen sowie die Anwendung der Zauber IMPERAVI und BANNBALADIN können ebenfalls die Reputation für einzelne Personen kurzzeitig anheben.

Erhöhen Sie hierzu die Reputation um den doppelten TaP* Wert der Fertigkeiten, den dreifachen ZfP* Wert des Bannbaladin. Den Zauber IMPERAVI, RESPONDAMI und verwandten Zaubern, Ritualen und Liturgien hat ein NSC gewöhnlich nichts entgegenzusetzen, so dass er alle Informationen preis geben wird.



Abenteuermodule

(1) Stumpfzahns Ende



Voraussetzungen: Rep. 10
 Auftraggeber: Alora Balthan
 Lohn: 25 AP, 10 D
 Reputation: 3
 Fraktion: Helmark

Stumpfzahn ist ein Bergoger, der im Süden Helmarks die Gehöfte unsicher macht. Die Spieler sollen in die Ruine des alten Gehöftes der Familie Morgentaler eindringen und den Oger vertreiben. Hierzu gibt es sehr viele Möglichkeiten: Kampf, Zauberei, Verwirrung, ja sogar ein überzeugendes Gespräch mit oder ohne Lügen über das reichhaltige Nahrungsangebot im Hornwald südlich.

Werte Stumpfzahns

INI: 12+W6	PA: 7	WS: 13
RS: 2	LeP: 50	MR: 1
	AeP: -	GS: 10
	AuP: 45	GW: 9
Fausthieb	DK: HN	AT: 12
	TP: 2W6+5	
Keule	DK: N	AT: 13
	TP: 3W6+4	

Kampffertigkeiten:

Wuchtschlag, Niederwerfen,
 Befreiungsschlag, Natürlicher Rüstschutz
 Übler Geruch

Besonderheiten:

Großer Gegner

Beute

5 S

(2) Der Palisadenbau

Voraussetzungen: Rep. 5,
 Holzbearbeitung 7+
 Auftraggeber: Alora Balthan
 Anghar Mellik
 Lohn: 5 AP, 3S/Tag
 Reputation: 0,5/Tag
 Fraktion: Helmark

Der Sturm an starke Verwüstungen an der Palisade verursacht. Sachkundige Helden können den Handwerkern gern zur Hand gehen (Geeignet, wenn andere Gruppenmitglieder verwundet sind und dies den weiteren Verlauf des Abenteuers verzögert).

(3) Das Holzfällerlager

Voraussetzungen: Rep. 5,
 Auftraggeber: Alora Balthan
 Anghar Mellik
 Lohn: 60AP, 15 D
 Reputation: 3
 Fraktion: Helmark

Der Nachschub an Palisaden und anderem Baumaterial wird immer wieder durch einige räuberische Goblins behindert. Alora oder Anghar beauftragen die Spieler mit einer Eskorte der Holzfäller für einen Tag zum Hornwald (der Herzwald ist zu gefährlich und steht unter Schutz der Druiden). Hierbei kommt es zum Angriff einer Goblinbande (5 Goblins), eines Waldschrates und einem hungrigen Griswolfrudel (7 Tiere).

Werte der Goblins

INI: 8+W6	PA: 8	WS: 4
RS: 2	LeP: 22	MR: 1
	AeP: -	GS: 8
	AuP: 30	GW: 4
Speer	DK: H	AT: 10
	TP: 1W6+2	
Knüppel	DK: N	AT: 10
	TP: 1W6+1	

Kampffertigkeiten:



keine

Besonderheiten:

Der Goblinanführer Gorak hat AT+2, PA+1 und RS3 und führt einen Säbel (1W+3). Der er sehr golgierig aber auch feige ist (Goldgier 10, MU 8) kann er statt eines Kampfes auch bestochen oder eingeschüchtert werden.

Beute

5 H

Werte des Waldschrates

INI: 10+W6 **PA:** 6 **WS:** 14
RS: 6 **LeP:** 50 **MR:** 1
AeP: - **GS:** 8
AuP: 55 **GW:** 6
Hieb **DK:** H **AT:** 12
TP: 2W6+3
Steinwurf **DK:** FK **AT:** 8
TP: 3W6+6

Kampffertigkeiten:

Wuchtschlag, Niederwerfen,

Besonderheiten:

Gute Tarnung im Wald (TaW Sich Verstecken 14)

Beute

keine

Werte der Wölfe

INI: 9+W6 **PA:** 7 **WS:** 6
RS: 6 **LeP:** 23 **MR:** 1
AeP: - **GS:** 12
AuP: 100 **GW:** 5
Biss **DK:** HN **AT:** 10
TP: 1W6+3

Kampffertigkeiten:

Wuchtschlag, Niederwerfen,

Besonderheiten:

Gute Tarnung im Wald (TaW Sich Verstecken 14)

Beute

keine

(4) Ehret die Toten

Voraussetzungen: Rep. 5,
 Auftraggeber: Ilmareon
 Lohn: 20AP, 5 D

Reputation: 3

Fraktion: Helmark

Die SCs werden gebeten, den nahen Boronanger im Hornwald zu besuchen und dort nach dem Rechten zu sehen. Hier können die Spieler auf den (dementen) Borongeweihten Horrel sowie einen hungrigen Ghul treffen, der vor allem nachts die Gräber heimsucht.

Werte des Ghuls

INI: 8+W6 **PA:** 9 **WS:** -
RS: 6 **LeP:** 35 **MR:** 15
AeP: - **GS:** 7
AuP: 60 **GW:** 6
Klauen **DK:** H **AT:** 11
TP: 1W6+2
Biss **DK:** HN **AT:** 11
TP: 1W6+4*

Kampffertigkeiten:

Gezielter Angriff (Biss)

Besonderheiten:

MU+3 nötig, um ihm entgegenzutreten
 Pro 5SP, die der Ghul zufügt besteht eine Chance von 5% (1 auf W20), dass er eine Krankheit überträgt (Zoo Botanika S. 102)
 Bei einem Gezielten Biss, überträgt der Ghul sein Gift in den Körper des Opfers (Details siehe Zoobotanika S. 102)

Beute

keine

(5) Zurück zum Singenden Schwert

Voraussetzungen: SSS gespielt
 Auftraggeber: Ilmareon
 Lohn: 20AP, 10 D
 Reputation: 3
 Fraktion: Helmark

Unterrichten die Spieler Ilmareon über die Geschehnisse in der Schenke zum Singenden Schwert, wird er sie bitten zusammen mit seiner Priesterin Kaskaia dorthin zurück zu reisen und heiliges Öl an die Siegeltüre im Keller aufzubringen. Was die Spieler in der nun verlassenen Schenke erwartet sei Ihnen überlassen. Nebains Geist werden sie hier nicht mehr



finden. Allerdings kann es sein, dass sie nachts den Totenschatten wahrnehmen, der nun durch das Land zieht. Kaskaia wird in Ilmareons Namen die Siegeltüre und die Gräber der verstorbenen Gefährten erneut segnen.

In der Schenke können sie auch Harias Katze Grauffell wiedertreffen. Fangen sie die Katze ein, kann dies für die nächste Nebenqueste von großem Vorteil sein.

(6) Gebrochener Geist

Voraussetzungen: Rep. 10
Auftraggeber: Ilmareon
Theokelt Frankan
Nolan Urbrander
Lohn: 40 AP
Reputation: 3
Fraktion: Helmark

Haria Urbrander, Nolans Tochter ist nach der Nacht des Schreckens geistig verwirrt und von unglaublichen Ängsten und Alpträumen geplagt. Die Priester des Dorfes sowie ihr Vater Nolan sehnen sich nach Heilung und Stabilisierung ihrer Krankheit.



Hierfür stehen den Spielern viele Möglichkeiten offen, unter anderem die direkte Anwendung des Zaubers **ÄNGSTE LINDERN** (10 ZfP), **ERINNERUNG VERLASSE DICH** (10 ZfP), **Seelenheilkunde+10**, **Liturgien** oder auch

die Konsultation der Druiden im Herzwald (hierzu siehe „Im Herzwald“).

Haben die Spieler die Katze Grauffell aus der Schenke des Singenden Schwertes geholt, kann dies Harias Gesundheitszustand erheblich bessern (Proben um 5 erleichtert).

Ist Haria geheilt, wird sie immer noch sehr distanziert von der Welt sein und wird stets lustlos und depressiv bleiben. Eine Möglichkeit für ihre weitere Genesung und Lebensaufgabe mag NQ 9 sein.

(7) Hochzeitsrecht

Voraussetzungen: Rep. 15
Auftraggeber: Gerdalon Harrik
Lohn: 45 AP, 5 D
Reputation: 3
Fraktion: Helmark

Gerdalon Harriks (der Bäcker) Tochter Isia wünscht Jaspar, den Sohn des Kardan Urbander zu ehelichen. Leider sind die Harriks Anhänger der Praioskirche und die Urbander gehören dem Sumukult an. Eine Zustimmung Theokelts und Ilmareons ist notwendig, aber gewiss nicht leicht zu erwirken...

(8) Eine Lüge fürs Leben

Voraussetzungen: Rep. 15
Auftraggeber: Ilmareon
Lohn: 30 AP, 10 D
Reputation: 3
Fraktion: Helmark

Seit der letzten Hinrichtung vor 45 Jahren, wird immer wieder ein Geist an der Henkerseiche gesehen, der dem Dieb Sorin gehört. Ilmareons Bannversuche scheiterten bisher. Daher wird er die Spieler bitten, sich der Sache anzunehmen. Sorin ist eine gefesselte Seele, der 45 Jahre lang nach Erlösung trachtet. Nehmen die Spieler Kontakt zu ihm auf, können sie erfahren, dass er seiner Verlobten einen Ring schenken wollte. Sein Rivale Pergan Ividan (einer der Bauern) hat diesen Ring noch, bezichtigte ihn damals des Diebstahls und brachte den Mann so an



den Galgen. Danach ehelichte er Sorins Geliebte Ithara.

Der Geist wird erlöst, wenn die Spieler das Verbrechen aufklären und der alten Ithara den Ring übergeben. Wird Pergan überdies noch bestraft, wird der Geist ihnen das Geheimnis des Henkersbaums verraten (siehe (9)).



(9) Totenbaum

Voraussetzungen: NQ8 erfüllt oder Baum mit ANALYS oder OCULUS (ZiP* 7) untersucht
 Auftraggeber: keiner
 Lohn: var.
 Reputation: -

Die alte Henkerseiche ist in Wahrheit ein Tor in die Feenwelt. Die mit dem Baum verbundene Globule ist völlig verwüstet und leer. Keine Feen bis auf die Si'anna Glydra bevölkern sie mehr. Glydra kann die Spieler beauftragen, das Herz der Globule wieder zum Schlagen zu bringen, in dem sie die Wurzeln der Henkerseiche zerschlagen. Tun die Spieler dies, wird die Globule zerstört, aber letztlich auch mit ihrer letzten Bewohnerin erlöst (15 AP).

Die Henkerseiche allerdings zu fällen, ist bei den Dorfbewohnern wenig beliebt. Alternativ können die Spieler der Feenglobule wieder Leben einhauchen, in dem Sie erstens den Bürgermeister, seine

Tochter sowie Ilmareon davon überzeugen, die Henkerseiche nicht mehr zu nutzen und zum anderen das Herz der Globule erneut mit Leben füllen. Hierzu müssen sie eine neue Hüterin oder einen neuen Hüter finden, dessen Lebenskraft mit der Globule verschmilzt. Dies könnten z.B. Haria und Graufell sein, aber auch die nun gebrochene Ithara Ividan.(75 AP). Folgen die Spieler dieser Variante, wird der tote Baum in der nächsten Zeit wieder anfangen zu leben und Triebe zu entwickeln.

(10) Sternenfall

Voraussetzungen: Rep 10
 Auftraggeber: Kardan Urbrander
 Lohn: 25 D, 60 AP
 Reputation: 2
 Fraktion: Helmark

Kardan soll für den Baron eine spezielle Waffe schmieden, benötigt hierzu aber ein hervorragendes Metall. Da die Zwerge in Bagnador zu weit weg sind und vor einigen Wochen ein Stern vom Himmel in den Hornwald fiel, wünscht er, dass die Spieler den gefallenen Stern zu ihm bringen.

Die Reise in den Hornwald wird verkompliziert durch zwei Waldschrate, einige Wölfe sowie eine fünfköpfige halbverhungerte Diebesbande, die in den letzten Tagen von Nebain mehrfach heimgesucht wurden.

Der Krater des Meteors wird von einigen Mindergeistern (verteilen Stromschläge im Wert von 1W6+1+metallische RS in SP) bewohnt, die eine Annäherung gefährlich machen. Letztlich kann jedoch die Bergung von 1,2 Stein Meteoreisen gelingen.

Aus diesem wird Kardan in den nächsten Wochen ein Schwert für den Baron schmieden. Dieses wird im Folgeabenteuer noch eine Rolle spielen.

(11) Ratten, Sie kommen!

Voraussetzungen: keine
 Auftraggeber: Theokelt Frankan



Alora Balthan

Lohn: 1S pro Ratte
 Reputation: 1 pro 10 Ratten
 Fraktion: Helmark

In den letzten Monaten haben die Dorfbewohner immer wieder mit (Wolfs)ratten zu tun, so dass Theokelt und Alora pro Ratte 1 S und pro Wolfsratte 5 S Kopfgeld bezahlen. Die Tiere finden sich vor allem in den Bauershöfen, aber auch den Vorratskellern verschiedener Häuser.

Werte der Wolfsratten

INI: 9+2W6 **PA:** 0 **WS:** 2
RS: 0 **LeP:** 6 **MR:** 0
AeP: - **GS:** 4
AuP: 20 **GW:** 1
Biss **DK:** H **AT:** 5
TP: 1W6-2

Kampffertigkeiten:

Sehr kleiner Gegner (AT +4 PA +7)
 Gezielter Angriff (SP statt TP bei einer glücklichen Attacke)

Besonderheiten:

Wer mehr als 5 LeP durch Rattenbisse verliert, hat ein Risiko von 5% (1 auf W20) sich mit einer der folgenden Erkrankungen zu infizieren (W20): 1-5 Lutanias, 6-8 Sumpffieber, 9-11 Schlachtfeldfieber, 12-15 Rascher Wahn, 16-17 Zorganpocken, 18-19 Tollwut, 20 Jahresfieber

Beute

Fell (billig), Fleisch (zähe 1/5 Ration)

(12) Pilzsüppchen

Voraussetzungen: Rep 10
 Auftraggeber: Theokelt Frankan
 Salia
 Lohn: 5 D, 15 AP
 Reputation: 2
 Fraktion: Helmark

Sowohl Theokelt als auch Salia benötigen immer wieder einmal Kräuter und Wurzeln. Für eine bestimmte Mixtur benötigen sie einige eitrige Krötenschemel aus dem Hornwald. Dieser wird den Spielercharakteren natürlich von einer Maraskantarantel geneidet.

Werte der Maraskantarantel (6 jährig)

INI: 6+W6 **PA:** 7 **WS:** 10
RS: 6 **LeP:** 38 **MR:** 12
AeP: - **GS:** 3
AuP: 40 **GW:** 9
Stachel **DK:** N **AT:** 9
TP: 1W6+3*

Kampffertigkeiten:

Gezielter Angriff (SP statt TP)

Besonderheiten:

*Gift Stufe 3
 1W6 SP pro KR für 3 KR

Beute

Gift (1D pro Dosis)

(13) Niemand

Voraussetzungen: -
 Auftraggeber: -
 Lohn: 25 AP
 Reputation: 2
 Fraktion: Helmark

In Helmark streunt häufig der Hund „Niemand“ herum. Aufgrund seiner Namenlosigkeit gilt das Tier als „Prügelknabe“ für alles. Kinder bewerfen ihn mit Steinen, faulem Obst und Abfällen, die Alten herrschen ihn an oder prügeln ihn mit dem Stock. Dennoch ist der Hund nicht zu vertreiben, lässt sich aber auch nicht berühren oder einfangen. Ein tierliebender Charakter (Tierkunde 7+, CH 12+ oder SANFTMUT mit ZfP* 7) mag sich seiner annehmen, doch benötigt Niemand dringend einen passenden Namen. Hat er ihn bekommen, wird der Hund (eine gefesselte Seele) für immer verschwinden, den betreffenden Spieler aber vorher zu einem Versteck hinter einer der Hütten führen. Hier warten immerhin 5D auf den Finder.

(14) Die Ogerkröten

Voraussetzungen: keine
 Auftraggeber: Gareon



Lohn: 2x Heiltrank C
 Reputation: 2
 Fraktion: Herzwaldruiden

Im östlichen Herzwald wurde das Gleichgewicht der Natur in letzter Zeit empfindlich gestört. Eine große Ogerkröte hat ihre Brutstätte verlassen und greift immer wieder friedliche Waldbewohner an. Gareon wünscht, dass die Spieler die verdorbene Kröte töten und ihm die Zunge bringen.

Die Ogerkröte ist sehr groß und ein ernstzunehmender Gegner. Die Spieler finden sie auf einer sumpfigen Lichtung.

Werte der Ogerkröte

INI: 5+W6	PA: 8	WS: 8
RS: 2	LeP: 45	MR: 10
	AeP: -	GS: 2/12*
	AuP: 55	GW: 8
Biss	DK: N	AT: 9
	TP: 1W6+2	
Giftangriff	DK: FK	AT: 12
	TP: 2W6	
Zunge	DK: N	AT: 16
	TP: Spez.	

Kampffertigkeiten:

Ausweichen II

Besonderheiten:

Die Kröte kann entweder zubeißen (relativ harmlos), ihr Hautgift versprühen (2W6 TP, pro 5 TP werden organische, pro 10 TP metallische Rüstungen zersetzt, d.h. der RS um 1 reduziert) oder mit ihrer klebrigen Zunge ein Opfer attackieren. Ist dieses getroffen kann es keine Handlungen mehr durchführen, außer sich zu befreien (KK +4). Nach 1W6 KR wird die Kröte ihr Opfer verschlingen (1W20 TP pro KR durch die Magensäure). Eine Alternative zum Entwinden ist der Angriff auf die Zunge der Kröte (10 LeP, RS3).

* watschelnd/ springend

Beute

keine

(15) Antalors Tod

Voraussetzungen: 14 erfüllt
 Auftraggeber: Gareon
 Lohn: 1xZaubertrank D
 Reputation: 3
 Fraktion: Herzwaldruiden

Gareon vermisst seit einiger Zeit das Einhorn Antalor, ein Sprößling des legendären Ortulan. Er bittet die Charaktere ein Waldgebiet nach dem Einhorn abzusuchen.

Antalor ist ein Opfer des Totenschattens Nebain geworden und speist einen großen Teil seiner Lebenskraft.

(16) Schwarzherz

Voraussetzungen: keine
 Auftraggeber: Gareon, Malgor
 Lohn: 5x Wirselskraut
 Reputation: 3
 Fraktion: Herzwaldruiden

Der verdorbene Wolf Schwarzherz macht mit seinem Rudel einen Teil des Herzwaldes unsicher. Gareon wünscht das Ableben der Bestie. (Werte siehe oben, Schwarzherz hat +10 LeP und AT/PA +3 sowie eine MR +3).

(17) Federn lassen

Voraussetzungen: keine
 Auftraggeber: Gareon, Malgor
 Lohn: 7x Kairan
 Reputation: 3
 Fraktion: Herzwaldruiden

Harpiefedern sind wichtiges Material für Gareon. Er beauftragt die SCs in einem bestimmten Gebiet die Nester der Harpyien ausfindig zu machen und ihm 10 Federn zu bringen. Ein Auftrag der sowohl kriegerisch als auch listenreich zu bestehen ist. Die Werte der Harpyien finden sie in der ZBA S.108.

(18) Pfauenpfade

Voraussetzungen: keine
 Auftraggeber: Peleor



Lohn: Sternenschütze
1 magischer Pfeil
(TP +3)
Reputation: 2
Fraktion: Mirantha

Peleor nutzt sehr häufig magische Pfeile, vor allem um Orkanführer auszuschalten. Dazu benötigt er die Federn von Herzwaldpfauen, die nur auf einer sehr schwer zu erreichenden Lichtung auffindbar sind.

Nur ein Meister der Orientierung kann diese finden (3x Orientieren-Probe +10).

(19) Der südliche Schildbaum

Voraussetzungen: Rep 5
Auftraggeber: Urdiri Rosentanz
Lohn: 1 Heiltrank C
Reputation: 3
Fraktion: Mirantha

Die SCs werden gebeten zusammen mit zwei Kundschaftern nach dem südlichen Herzbaum, einen der magischen „Schilde“ des Dorfes zu sehen. Als die Spieler dort auftauchen entdecken sie zwei Oger, die dem wunderbaren goldenen Baum starke Beschädigungen zugefügt haben. Die Oger sollten vertrieben oder ausgeschaltet werden. Ihre Werte entsprechen denen Stumpfzahns.

(20) Arionil I

Voraussetzungen: -
Auftraggeber: Baldorec
Zauberklänge
Lohn: 1 Elfendolch (BF 0)
Reputation: 3
Fraktion: Mirantha

Baldorec ist einer der letzten Schmiede des Auelfenvolkes. Seine Künste setzt er meistens nur zu Reparatur der Waffen und Rüstungen aus alter Zeit ein. Manchmal jedoch, sucht er Komponenten um das Elfenschwert Arionil zu reparieren. Hierzu benötigt der Elf allerdings noch einige Komponenten.

Die erste Komponente ist etwas Mondsilber (0,2 Stein). Dies können die

SCs in einer alten Zwergenmine am Rande eines Tals entdecken, zu dem sie die Si'anna Whisper führen kann. In dieser Mine haust allerdings auch ein feister Tatzelwurm.

(21) Arionil II

Voraussetzungen: 20 erfüllt
Auftraggeber: Baldorec
Zauberklänge
Lohn: 1 Elfenring (20D)
Reputation: 3
Fraktion: Mirantha

Die zweite Komponente der Waffe soll ein Edelstein sein. Am günstigsten wäre der Amethyst aus Uridiels Armreif. Nur müsste man die alte Elfe überreden, den Reif abzugeben...

(22) Arionil III

Voraussetzungen: 21 erfüllt
Auftraggeber: Baldorec
Zauberklänge
Lohn: 3 Pfeile mit
Enduriumsplittern
Reputation: 5
Fraktion: Mirantha

Als letzte Komponente benötigt Baldorec eine Spur Schattenstahl (Endurium). Er weiß, dass Gareon etwas davon besitzt. Die SCs müssen den alten Druiden nur dazu bringen, ihnen den Schattenstahl zu übergeben. Der Druide wird dies nur tun, wenn sie alle seine Aufträge erfüllt und zudem gute Argumente parat haben (oder Überredenprobe +7).

Nach Erfüllung des Auftrages übergibt ihnen Baldorec 3 enduriumhaltige Pfeilspitzen, die sich ehrvortragend verzaubern lassen (es aber noch nicht sind). Danach wird sich der Schmied an die Fertigung Arionils machen, welches jedoch in diesem Abenteuerband nicht vollendet wird.

(22) Ziantha Schwanensang

Voraussetzungen: Rep 5
Auftraggeber: Ocaldaron



Lohn: 2 Zaubertänke (B)
Reputation: 5
Fraktion: Mirantha

Auftraggeber: Astaloren
Lohn: -
Reputation: 2
Fraktion: Mirantha

Ocaldaron vermisst die Kundschafterin Ziantha Schwanensang. Auf der Suche nach ihr stellen sie fest, dass sie von dem Nachtalp getötet wurde. Nachdem die SCs sie ihren Körper in das Dorf zurückbringen, können sie Zeuge einer elfischen Trauerzeremonie werden (Siehe Regionalband „*Aus Licht und Traum*“).

Astaloren bittet die SCs einen Abend von ihren Völkern zu erzählen und zu berichten, um so die kulturelle Kluft zwischen Elfen und Menschen vielleicht etwas minimieren zu können. Bei dieser liberalen Aufgabe können die Spieler einfach nur erzählen, oder die SCs Lieder, Gedichte oder Sagen und Legenden ihres Volkes vortragen lassen.

(23) Der schwarze Pfeil

Voraussetzungen: Rep 10
Auftraggeber: Uridiel
Lohn: 1 Kraftelixier (E)
Reputation: 5
Fraktion: Mirantha

Tashfar Bluttrinker ist ein gefürchteter Orkanführer und Schamane der Rolochai. In seinem Besitz befinden sich zwei Schwarze Pfeile, die er vermutlich gegen die Bewohner Miranths einsetzen wird. Die SCs sollen diese zwei schwarzen Pfeile stehlen und zerstören. Hierzu müssen sie in eine alte Turmruine am Rande des Herzwaldes eindringen, den Schamanen und seine zwei Oger töten und die Pfeile mitnehmen. Alternativ können sie ihm die Pfeile auch anderweitig stehlen.

(24) Orks vor Mirantha

Voraussetzungen: -
Auftraggeber: -
Lohn: -
Reputation: 5
Fraktion: Mirantha

Das Dorf Mirantha wurde trotz der Schildbäume von einer Orkpatrouille gefunden. Nun gilt es die 1W6+2 Orks unschädlich zu machen, so dass sie nicht davon berichten können. Ein Auftrag für Attentäter und Waldläufer...

Dieser Auftrag ist mehrfach und in verschiedenen Varianten durchführbar.

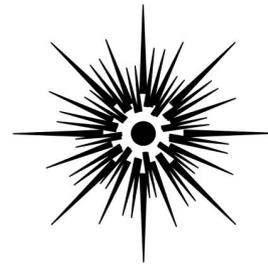
(25) Völkerverständigung

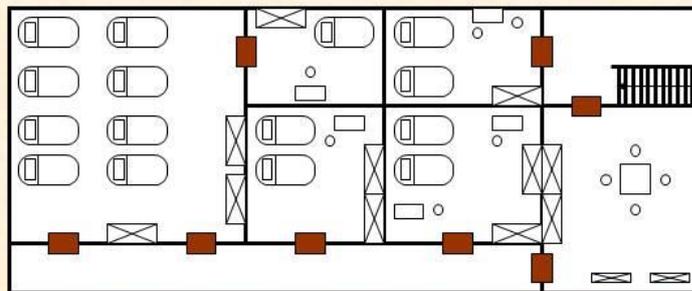
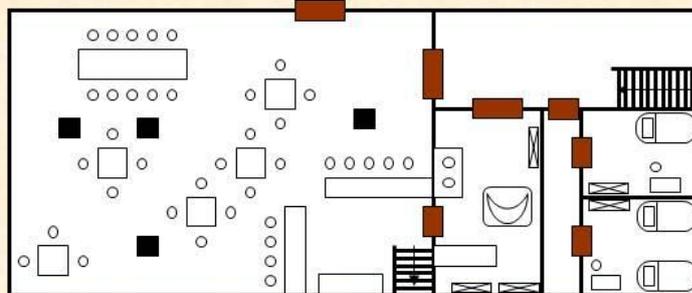
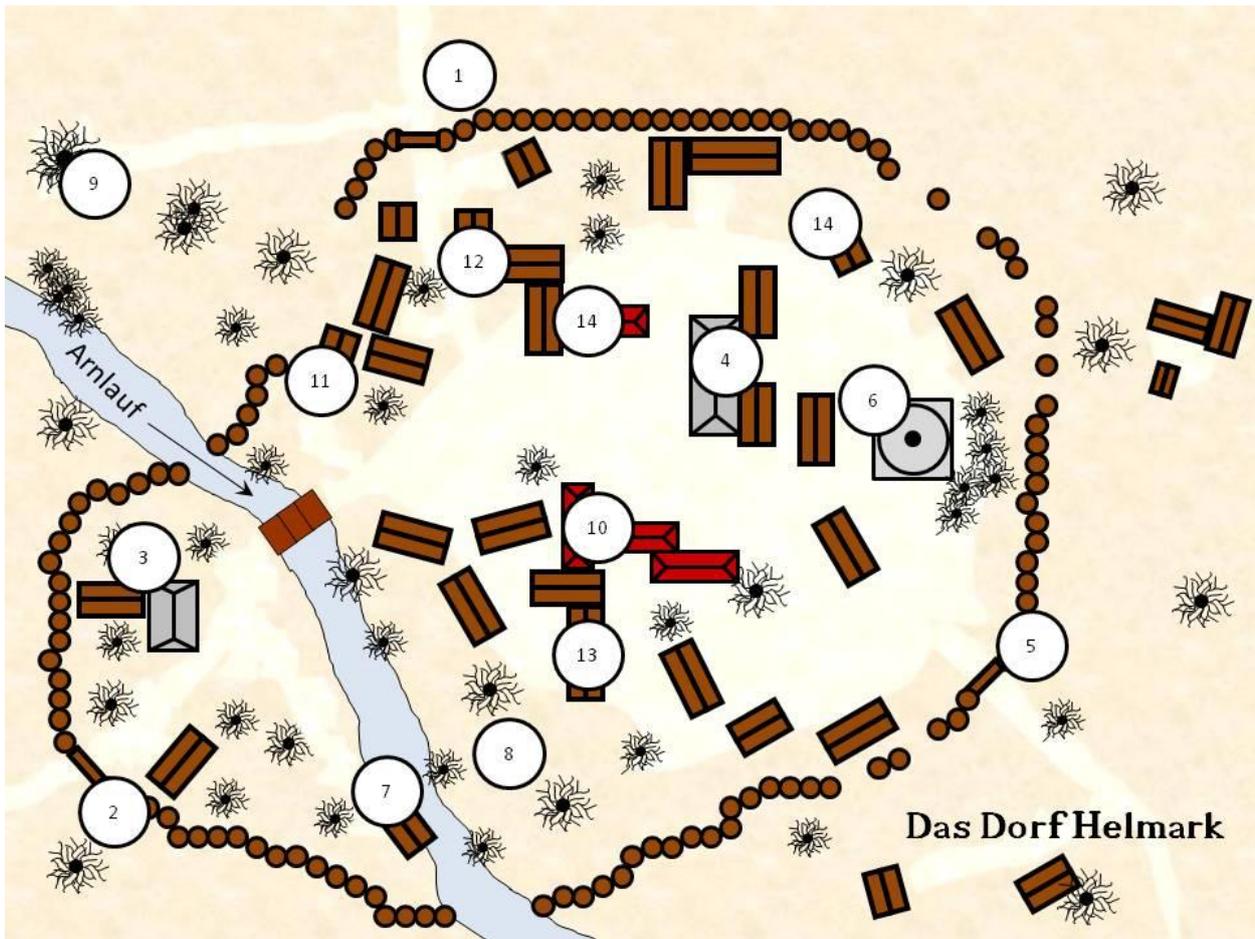
Voraussetzungen: Rep 5



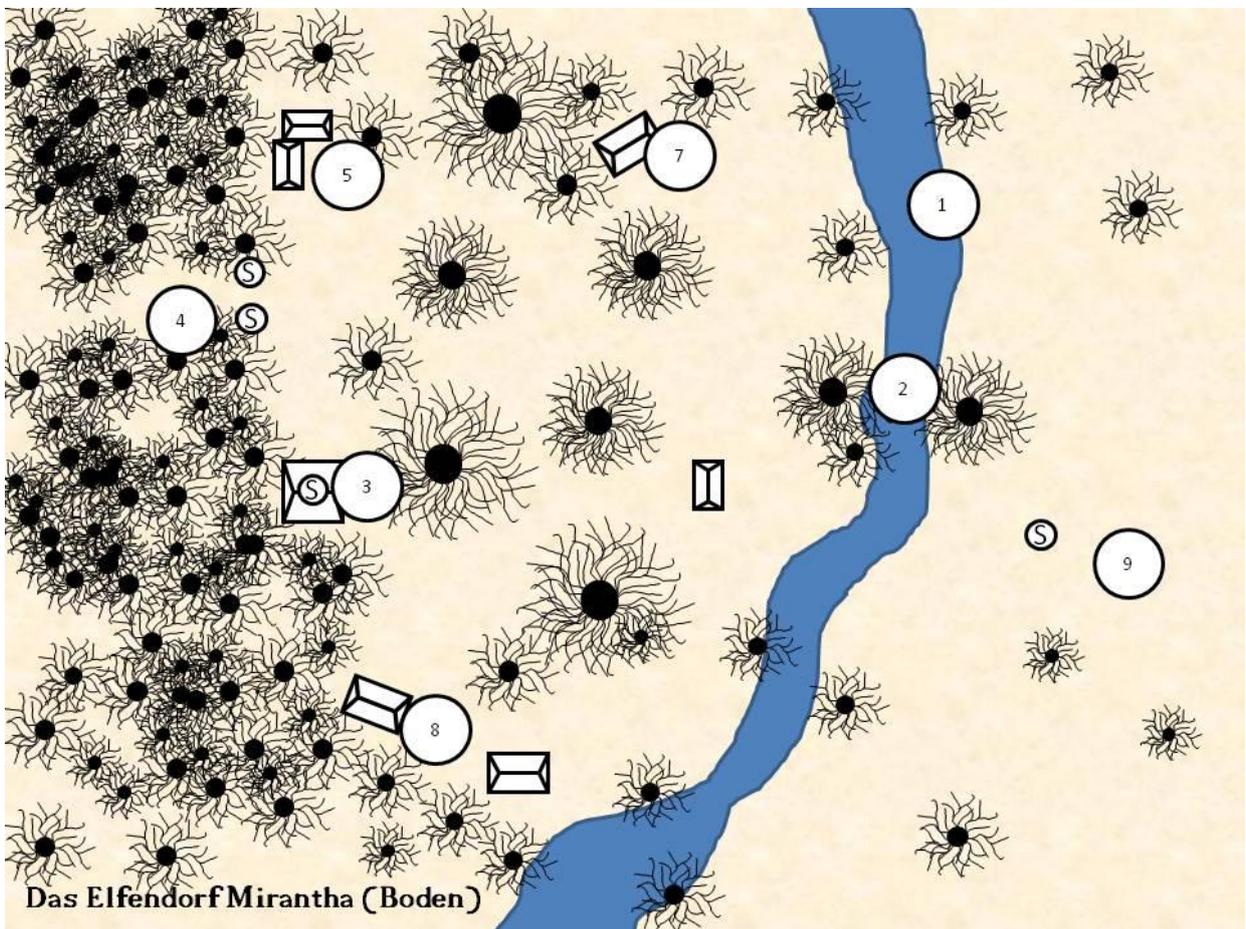
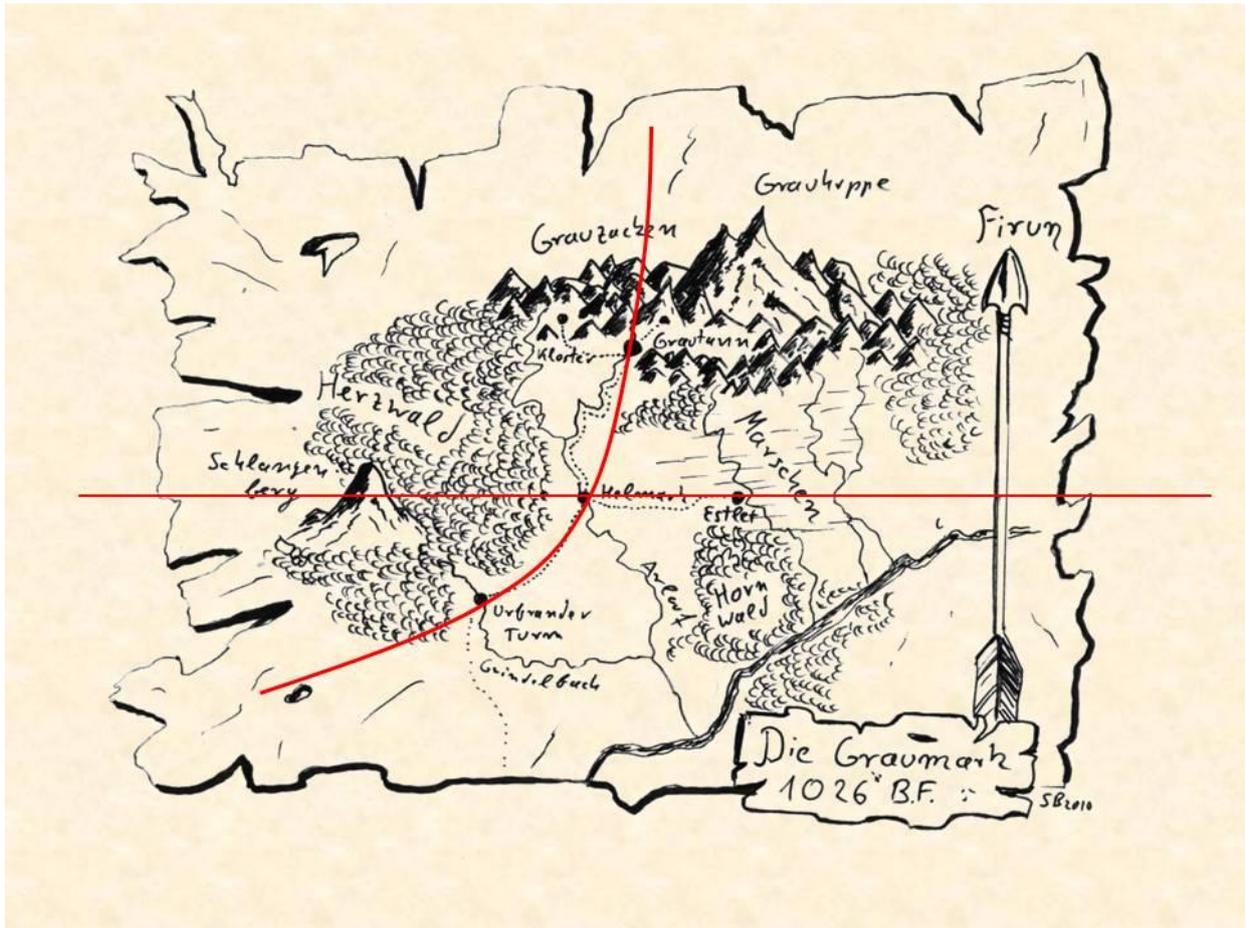
Zeitleiste

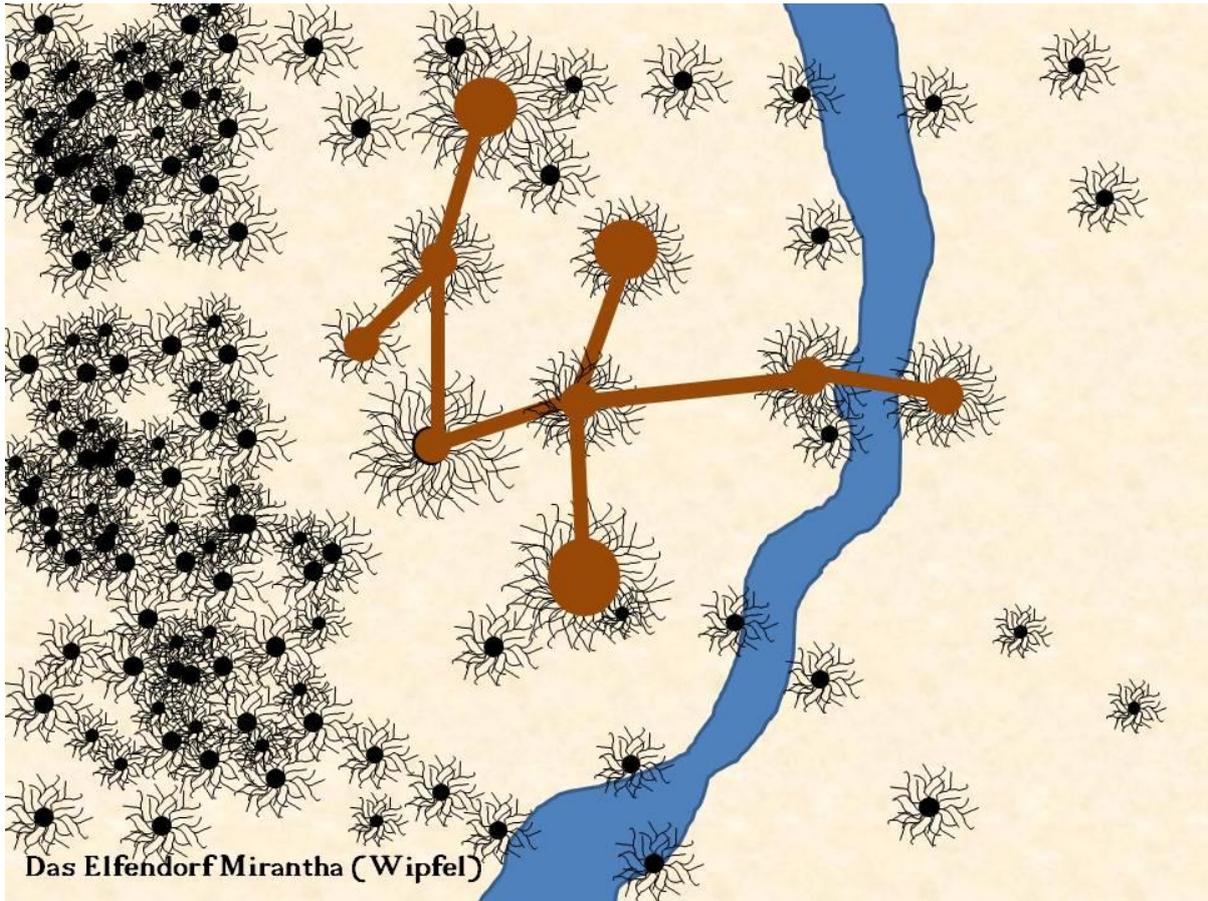
?	Die Ophideer herrschen unter den Echsenherren über die Graumark		Die erste Nacht des Schreckens im Singenden Schwert
4600 v.BF	Beginn des Baus der Elfenstädte nach Pyr Dakors Offenbarung	1025 BF	Martellus entdeckt die Halbaranfragmente
4100 v.BF	Krieg der Hochelfen gegen die Ophideer.	1027 BF	Tod Zeleran Harbingers. Nolan Urbrander erbt die Schenke zum Singenden Schwert.
4000 v.BF	Errichtung Minasthirs		
2950 v.BF	Gründung Bagnadors	1028 BF	Der Grautannzyklus
2410 v.BF	Zerstörung Minasthirs, Mirantah wird Zufluchtsort	Frühjahr	Die Schenke zum Singenden Schwert. Nebain wird befreit und wandelt als Nachtalp durch die Mark.
345 BF	Gründung Grautanns durch die Priesterkaiser.		
407 BF	Udwin v. Grautann wird Lichthüter der Graumark	Frühsommer	Der Schlangenberg
410 BF	Zerschlagen des Zirkels um Nebain	Sommer	Tod Argelias Gassenschatten
410 BF	Nebain wird im Urbrander Turm gefoltert und eingemauert		
411 BF	Udwin v. Grautann lässt seine Handlanger verfolgen und töten. Argelia zieht sich zum Schlangenberg zurück		
414 BF	Argelia terrorisiert die Graumark		
415 BF	Tod Udwins durch die gefallene Argelia		
434 BF	Eine Inquisitionsstrafkommando bannt Argelia in den Schlangenberg, kommt dabei aber um. Halbaran verfasst die Halbaranfragmente		
465 BF	Rohal der Weise beendet die Zeit der Priesterkaiser		
781 BF	Turia von Grautann erschlägt den Basilisken des Schlangenberges und wird Erste Baronin des Mark		
880 BF	Drei Orkstämme fassen Fuß im Herzwald. Seitdem Krieg der Elfen und Orks		
990 BF	Zeleran Harbinger bezieht den Urbrander Turm		
992 BF	Zeleran entdeckt die Siegelkammer und öffnet		



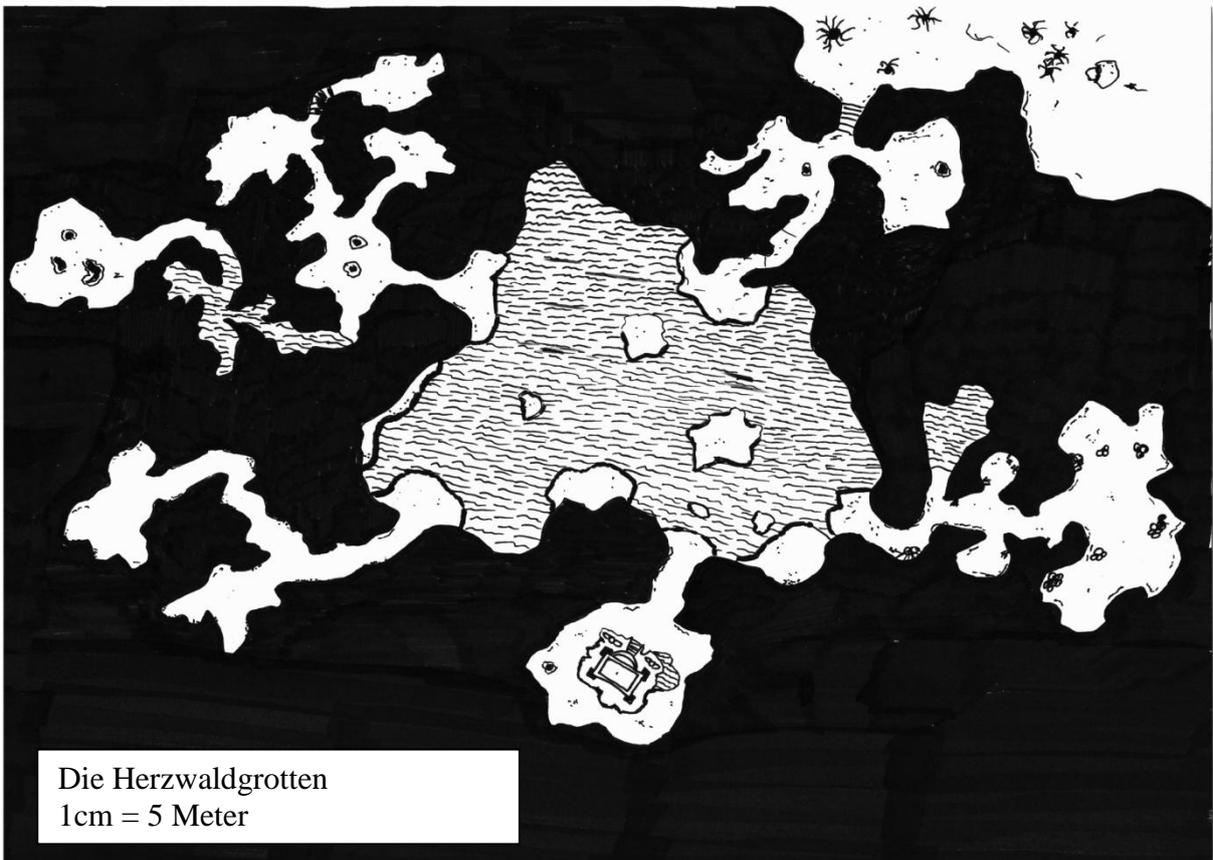


Die Taverne „Zum Kupferschlüssel“
Erdgeschoss und 1. Obergeschoss

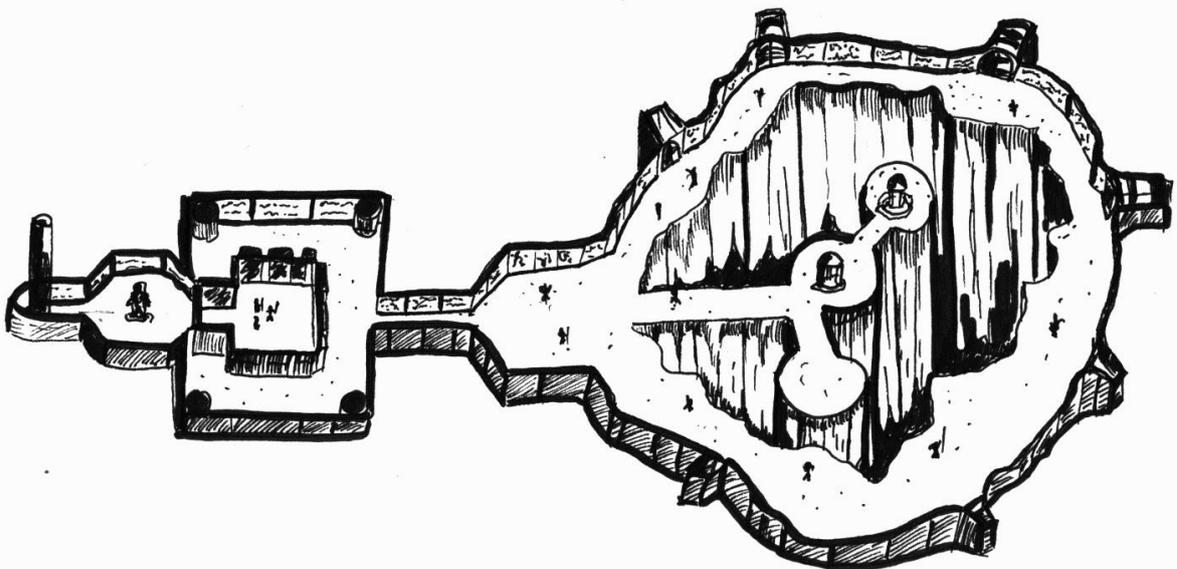
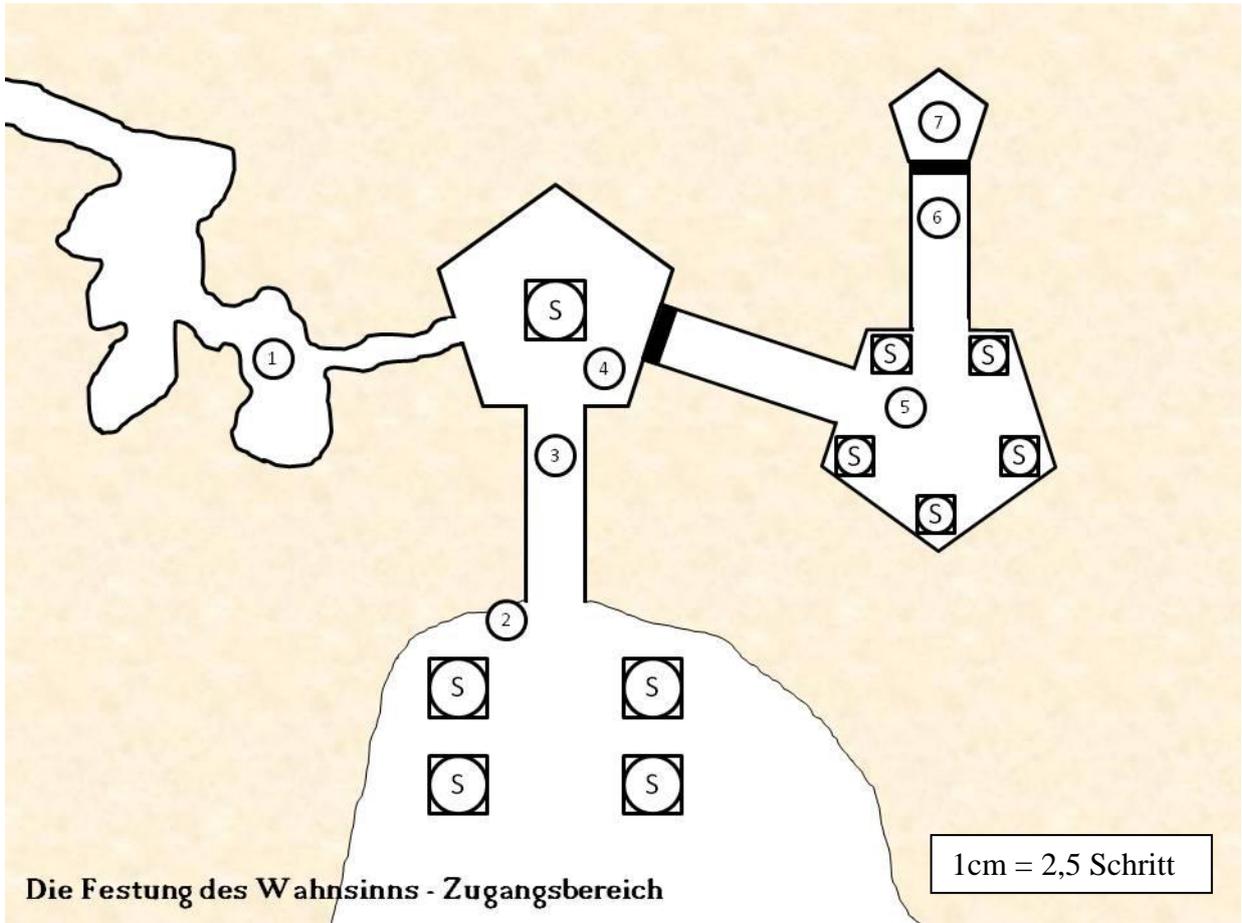




Das Elfenland Mirantha (Wipfel)



Die Herzwaldgrotten
1cm = 5 Meter



Der entweihte Tempel